SCIENCE & VIE

JEUX & STRATEGIE

LE MENSUEL DES JEUX & DES JOUEURS JUILLET-AOUT 89 N°60 - 25F

LES CLUBS OUVERTS CET ÉTÉ

JOUEZ TOUT L'ÉTÉ

16 PAGES DE JEUX EN PLUS

WARGAMES
TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU JOUER SUR LE DEBARQUEMENT

BLITZ
LES ECHECS PLUS RAPIDES QUE LE PING PONG



180FB / 7FS / 700Ptas / 500Esc / 25Dh / 2500Dt / $can 4.75



"à toi de jouer"!

SOMMAIRE



Jouez sur les plages...du Débarquement! (p.30)





Microstar: Populous (p.78)

La confiance et la fidélité des 40 000 lecteurs de Jeux & Stratégie n'auront pas suffi à enrayer les difficultés financières de ce titre dues au manque de ressources publicitaires. Aujourd'hui, il faut que vous le sachiez, un magazine ne peut vivre sans un minimum de pages de publicité. Celles-ci nous ont fait défaut.

Confrontés à la dure réalité économique, nous nous voyons contraints de suspendre la parution de Jeux & Stratégie.

Nous espérons que cette décision ne sera pas sans appel et nous ne perdons pas espoir de renouer le contact avec vous.

Nous savons combien l'équipe de rédaction s'était investie dans cette revue et notamment dans la nouvelle formule mensuelle. Nous prenons la liberté d'être votre interprète auprès de ses membres afin de lui exprimer votre reconnaissance, sachant qu'elle a permis à Jeux & Stratégie, de s'imposer comme le seul magazine fédérateur de tous les jeux de réflexion.

Paul DUPUY
Directeur de la Publication

BRIDGE *4e SIMULTANE MONDIAL EPSON:*

A LA MEME TABLE ...80 000 JOUEURS!

Pas de record de participation cette année pour le Mondial Epson qui reste malgré tout "la plus grande compétition sportive de tous les temps". Hélas, on ne s'étonnera guère qu'il ait compté 8 000 joueurs chinois de moins que l'an passé. Le plus surprenant, c'est peut-être qu'y aient participé près de 100 paires de Chine Populaire dont celles d'un club de Pékin.

C'est le 9 juin dernier que s'est déroulé ce formidable tournoi pour plus de 40 000 paires du monde entier, véritable exploit réalisé par la World Bridge Federation et le groupe Epson. La première prend en charge l'organisation matérielle du tournoi depuis le choix des donnes jusqu'à la désignation des arbitres. Epson apporte, de par son puissant réseau informatique, une couverture générale de l'événement et une centralisation ultra-rapide des résultats. Responsable de l'infrastructure pour la partie française, Gérard Neuberg explique que la préparation du tournoi dure huit mois. Tous les clubs de France sont dotés d'un logiciel spécifique pour envoyer les résultats à Paris.

C'est le bridgeur le plus célèbre qui a choisi les trente-six donnes proposées: Omar Sharif. Elles proviennent de compétitions antérieures et sont sélectionnées afin de donner à chacun les mêmes chances de réussite. La star est convaincue que l'Epson peut contribuer aussi à l'amitié entre les peuples. Car ce dont les organisateurs sont le plus fiers, c'est la dimension humaine de cette compétition. Pour José Damiani, superviseur du tournoi, ce simultané aide à rendre le bridge plus populaire et *"en prenant part à cette épreuve chacun de nous prend conscience de notre appartenance à une même communauté humaine à l'échelle de la Planète"*. Dès l'an prochain, et avec le concours de l'ONU, l'Epson ouvrira plus particulièrement ses portes aux joueurs handicapés.

Le Simultané Mondial est un tournoi ouvert à tous, par paires, en vingt-quatre donnes duplicatées. Chaque paire joue donc vingt-quatre des trente-six donnes préparées, à la cadence moyenne de huit minutes par donne, changeant d'adversaires toutes les deux donnes. Le tournoi est rapide, et l'originalité du système permet de connaître très rapidement son classement. On y trouve aussi bien des joueurs de valeur internationale que des des amateurs purs et durs, industriels, hommes politiques ou vedettes comme Michel Constantin. Tout le monde s'attendait cette année à un nouveau duel USA-URSS, cette dernière ayant fait feu de tout bois l'an passé pour sa première prestation. Mais le match a tourné court, les Américains plaçant de nombreuses paires dans les trente premières places (sans toutefois accéder aux toutes premières) alors que les Soviétiques se classent plus loin. Avec trois paires dans les cinq premières, les Australiens réalisent une remarquable performance derrière celle non moins spectaculaire des Polonais Biegajlo et Zembruzuski. La première des rares paires chinoises engagées se classe 27e tandis que les meilleurs Français sont Laurent/Douarche (10e avec 76,38%), Ovens/Holloway (11e avec 76,21%) et Anzeloux/Mamelle (37e avec74,08%), améliorant les performances de l'an passé.

Classement:

1. W. Biegajlo / D. Zembruzuski POL 79,17 %
2. G. Phegan / W. Phegan AUS 78,75 %
3. Brockwel / Thomson AUS
4. Hicks / Mac Donald CAN 78,17 %
5. Havas / Haughie AUS 77,88 %

RENLO SUBLETT



Michel Constantin: un des durs du cinéma se met à table.

EN BREF

Trophée du Voyage

Ce tournoi, organisé par Bridge International, a représenté cette saison le plus important tournoi simultané régulier avec une participation de près de 2 000 joueurs par séance. La finale nationale rassemblait à Lyon les 120 qualifiés de tous les clubs, dont une paire du Gabon. La victoire finale est revenue aux Belfortains Faivre et Ohana.

Offensive soviétique

L'attraction de l'été sera la présence de bridgeurs soviétiques dans de nombreuses compétitions, après la toute récente reconnaissance officielle du bridge en URSS, faisant suite à vingt ans d'interdiction. On pourra juger de leur valeur à Turku (Finlande), aux championnats d'Europe qui se dérouleront du 1er au 16 juillet. Auparavant, trois paires masculines et trois paires féminines auront participé au festival de Mondorf-les-Bains (Luxembourg), du 22 au 25 juin; ultérieurement, l'équipe nationale soviétique sera à Deauville, où elle participera au Tournoi des champions, du 18 au 30 juillet, qui réunira aussi la Belgique, la Pologne, les Pays-Bas et la France.

Grand tournoi de printemps

Christian Desrousseaux et Philippe Poizat ont dominé l'Open par paires du festival de Juan-les-Pins (530 paires), du 1er au 5 mai derniers, avec une avance de 17% à l'issue des cinq séances, pour une moyenne générale de 64,41%. Ils précèdent trois paires polonaises, Kowalski-Oppenheim, Martens-Szymanowski et Lasocki-Russyan, vainqueurs de l'Open l'an dernier. Le mixte (400 paires) a été remporté par Larraza-Santia (Italie), devant Harasimovitch-Lesniewski (Pologne) et les Marseillais Nadine Cohen-Edmond Vial. L'équipe polonaise de Lasocki s'est adjugé le Patton (54 équipes), devant l'équipe Corn, l'équipe Bertens (Pays-Bas) et l'équipe d'Omar Sharif. Celle d'Henri Salvador a terminé 14e.

• Trophée Bernardaud, championnat de France, par quatre, mixte: en finale, Mmes Blouquit, Limbourg et Mosnier associées à Abiker, Guillon et Kremer battent Mmes Kass-/Nahmens et Adad/Kass par 56 à 38.

• La "Bataille des sexes" a opposé, en 2 352 donnes (!) ,les hommes aux femmes entre New York et Paris. Les hommes l'emportent de bien peu, par 5831 IMP à 5634. Ouf!

TAROT

Festival de Vichy

Le plus ancien et le plus important rassemblement annuel des joueurs de tarot, dont la 15e édition s'est déroulée du 12 au 15 mai, a de nouveau battu ses records de participation, avec, entre autres, un tournoi par quadrettes, la nouvelle formule du tarot de compétition, rassemblant près de 400 joueurs.

Classement:

Triplette (12-05): 1. Bourdon-Carrara-Gineste (Ile-de-France), **2.** Ahmed (Aquitaine)- Paganin-Bounhouret (Midi-Pyrénées), **3.** Ramis-Lanvwerlin-Ramanantsoa (Alsace-Lorraine).

Individuel (13-05): 1. Masquelier (Ile-de-France), **2.** Carmagnat (Acquitaine), **3.** Mermillod-Baron (Dauphiné-Savoie).

Triplette (13-05): 1. Rozin (Ile-de-France)-Reboul-Teixeira (Lyonnais), **2.** Chappex-Brossier-Veyrat (Dauphiné-Savoie), **3.** Patrick et Merryl Metge- Mme Starozinski (Provence-Côte d'Azur).

Triplette (14-05): 1. Boulangé (Ile-de-France) -Gouesbet-Loury (Bretagne), **2.** Lhuillier-Jounier-Pillon (Lyonnais), **3.** Lebas-Benoît et Florent Trivero (Dauphiné-Savoie).

Quadrette (14-05): 1. Mme Starozinski- Patrick et Merryl Metge-Jacono (Provence-Côte d'Azur), **2.** Barret (Bretagne) - Diavet-Difede (Pays-de-Loire), **3.** Gautier-Havot-De Medeiros-Baldit (Provence-Côte d'Azur).

Individuel (15-05): 1. Prades (Dauphiné-Savoie), **2.** Moureaux (Bretagne), **3.** Lefebvre (Provence-Côte d'Azur).

ECHECS

UN CANADIEN A PARIS

L'ex-candidat au titre mondial Kevin Spraggett remporte le championnat de Paris.

Nouveau look pour l'édition 89 du championnat de Paris qui se tenait à l'Aquaboulevard, porte de Sèvres. Sur ce "grand paquebot des loisirs" (sic la notice) se sont embarqués treize GMI étrangers et onze Français (réduits très vite à dix par le forfait d'Eric Birmingham). Un plateau étranger de qualité puis-



Kevin Spragett.

qu'on pouvait voir l'ancien champion d'URSS Lev Psakhis, Kevin Spraggett, l'Américain John Fedorowicz (impressionnant vainqueur à l'Open de New York), Alexandre Tchernine et le "légendaire" Mark Taïmanov, tous deux Soviétiques. Côté français, Joël Lautier semblait le mieux placé pour assurer le spectacle face à la meute des Grands Maîtres. Lautier fit un superbe parcours malgré une défaite d'entrée de jeu face à Tchernine: gains sur Benjamin, Flear, Plachetka, Psakhis; nulles avec Jansa, Razouvaïev, Taïmanov; pertes contre Murey et Tchernine. A noter que le Français ne rencontra que des GMI étrangers! Un petit drame vint néanmoins clore son tournoi: alors que l'on pensait que sa formidable victoire acquise à la dernière ronde contre Psakhis (dans des conditions indignes d'un grand tournoi) serait synonyme de norme de Grand Maître, un calcul un peu tardif montrait que Joël était pénalisé par son propre Elo (2 450) qui le mettait dès lors dans un tournoi de catégorie XI avec une moyenne de 2 521,5 alors qu'avec 4 points de plus il se serait trouvé dans une catégorie XII avec une norme à la clef! On peut légitimement penser que ce n'est que partie remise pour notre champion du monde qui, s'il réalise une nouvelle norme cet été à Marseille ou à Clermont-Ferrand se verra quand même attribuer le titre par la FIDE.

Didier Sellos est à créditer d'un parcours tout à fait remarquable: gains contre Gutman, Benjamin, Bernard et Taïmanov; nulles avec Boudre, Fedorowicz et Murey; pertes contre Tchernine et Jansa. Pour réussir sa première norme de GMI, il devait impérativement battre Fedorowicz à la dernière ronde, mais dut se contenter du demi-point. Jean-Pierre Boudre, enfin, réalise lui aussi un magnifique tournoi: gains sur Plachetka, Razouvaïev et Jansa; nulles avec Flear, Mirallès, Sellos et Tchernine; pertes contre Murey et Spraggett. Longemps en course pour une norme de GMI (décidément!), il lui restait à obtenir 1,5 point sur 2 lorsque le futur vainqueur Spraggett lui ôta toutes ses illusions.

Que dire des autres Français si ce n'est que Gilles Mirallès et Jean-René Koch firent un parcours honnête et que Christophe Bernard, 12e (!) fut déclaré champion de Paris. Le titre se jouait effectivement entre... trois joueurs - Bernard, Apicella et Prié- seuls licenciés à la Ligue d'Ile de France!

Classement final: 1. GMI Spraggett (CAN-2 575) 6,5/9; **2-4.** GMI Jansa (TCH-2 515), GMI Murey (ISR-2 560), GMI Fedorowicz (USA-2 505) 6; **5-7.** GMI Tchernine (URSS-2 580), MI Sellos (2 405), MI Lautier (2 450) 5,5; **8-11.** MI Boudre (2 380), GMI Razouvaïev (URSS-2 550), GMI Taïmanov (URSS-2 480), MI Miralles (2 400) 5; **12-15.** Bernard (2 265), GMI Benjamin (USA-2 545), GMI Psakhis (URSS-2 585), MI Koch (2 390) 4,5; **16-17.** GMI Gutman (ISR-2 535), GMI Plachetka (TCH-2 450) 4; **18-23.** GMI Fleer (ANG-2 500), Prie (2 335), MI Giffard (2 345), GMI Abramovic (Y-2 485), MI Andruet (2 420), MI Apicella (2 400), 3,5.

Joël Lautier: à quand la prochaine norme?



Photos C. Winkler

CHAMPIONNAT DU MONDE: DEMI-FINALES

Les demi-finales pour le titre de champion du monde d'échecs qui opposeront les Soviétiques Anatoli Karpov et Arthur Youssoupov d'une part, Jan Timman (Pays-Bas) et Jonathan Speelman (Angleterre) d'autre part, seront disputées à Londres, à partir du 2 octobre au Théâtre de Sadlers Wells. Ces deux rencontres seront dotées chacune d'un prix de 200 000 francs suisses (environ 760 000 F).

Chaque match sera joué en huit parties, qui pourront être suivies de deux parties en cas d'égalité au score, et d'une série de parties rapides en cas de nouvelle parité. Ces demi-finales qualifieront les deux finalistes des Candidats pour un match qui se déroulera en décembre, et qui déterminera le challenger du champion du monde, Garri Kasparov. La finale suprême se tiendra en février-mars 90.

MOSCOU: LES "RUSSES" EN FAMILLE!

Le 2e Open de qualification (après Belgrade) pour la Coupe du monde GMA 91/92 se tenait en mai à Moscou (2e et non 3e puisque la GMA a décidé de retirer à l'Open de New York disputé en mars son statut qualificatif pour une sombre histoire financière avec les organisateurs américains). Au Complexe Sportif d'Izmalovo, 128 joueurs (dont 78 Soviétiques), parmi lesquels 85 GMI (dont 40 Soviétiques) s'affrontaient. Huit places étaient à prendre pour le Worl Open de 90: sept Soviétiques et un "étranger" empochent leur billet.

Classement final: **1.** Dolmatov 7/9; **2-7.** Vladimirov, Gavrikov, de Firmian (USA), Akopian (15 ans!), Khalifman, G. Timotchenko (déjà qualifié à Belgrade) 6,5; **8.** Vyzmanavine, Tchernine,... 6.

Et Joël Lautier? Notre petit Français continue son apprentissage au niveau le plus haut: 4,5/9 (+3; =3; -3). Il "épingle" trois GMI: Adorjan (H-2 525), Dizdarevic (Y-2 510) et Rogers (AUS-2 505). Nulles avec les GMI Petursson (ISL-2 530), Lerner (URSS-2 535) et le MI Oll (URSS-2 510); pertes contre le GMI G. Timotchenko (URSS-2 530) et les MI Daoutov (URSS-2 535) et Kharitonov (URSS-2 520).

JOEL LAUTIER PESE 2 MILLIONS!

Une société immobilière parisienne a signé début mai un contrat de sponsoring avec Joël Lautier, "notre" champion du monde Juniors d'échecs. Montant du pactole: 2 millions de francs pour cinq ans.

Du jamais vu! Tout simplement mirobolant. Jamais en France un joueur d'échecs n'avait fait l'objet d'un tel contrat. Les exemples au monde sont rares puisqu'il faut chercher du côté de Garri Kasparov, lui-même, ou de l'Anglais Nigel Short, numéro 3 mondial, pour trouver un équivalent. Mais au-delà de ce véritable pont d'or consenti au jeune champion français, c'est l'intérêt grandissant des investisseurs privés pour les échecs qui constitue une grande première. Par son explosion médiatique et professionnelle, le noble jeu marche à grands pas sur les traces du tennis et du golf.

LA DISPARITION D'ANDRE MUFFANG

Le Maître International André Muffang s'est éteint le 1er mars dans sa 92e année. Avec lui s'est définitivement tournée une page des échecs français, un temps révolu où le brio et la tactique prévalaient à la technique. Né le 25 juillet 1897, Muffang apprend à jouer à 5 ans. A 16, l'une de ses parties est publiée dans *La Stratégie*, le grand magazine échiquéen de l'époque. Champion du Café de la Régence en 1914, la guerre vient mettre un frein brutal à sa progression.

Diplômé des Ponts et Chaussées en 1923, il est invité la même année au Tournoi de Margate (ANG) où il prend la 2e place ex aequo avec Alexandre Alekhine et Efim Bogolioubov! Car bien que joueur amateur, André Muffang accrochera à sa ceinture quelques "scalps", s'étant frotté à tous les grands champions du demi-siècle. Il participera à quatre Olympiades (Londres 27, La Haye 28, Varsovie 35 et Moscou 56) où il ne fera jamais un score inférieur à 50%. Mieux, à La Haye en 28, il obtient la médaille d'argent individuelle pour ses 9 victoires et ses 7 nulles en 16 parties! En 1957, il se retire définitivement de la compétition, mais continue à suivre l'actualité. Ayant quasiment perdu la vue ces dernières années, c'est sur un échiquier en relief qu'il analysait les parties des "jeunots" Kasparov et Karpov.

EN BREF

• Reykjavik (ISL).
1. Balachov (URSS) 9,5/13; **2.** Petursson (ISL) 9; **3.** Olafsson (ISL) 8,5; **4-5.** Arnason (ISL), Eingorn (URSS) 8.

• Championnat de RDA.
Le MI Hans Ulrich Gruenberg (2 475) remporte son deuxième titre avec 10,5/13. **2.** MI Luther 9,5; **3.** GMI Knaak 8,5; **4.** GMI Boensch 8.

• Championnat de Yougoslavie.
Le MI Zdenko Kozul (2 490) remporte le titre après barrage face à Damljanovic. **3.** GMI Barlov 11; **4.** Popovic 10,5; **5-6.** MI Cabrilo, GMI Ivanovic 10;... **11.** MI Todorcevic (ex-FRA) 7,5. Pedrag Nikolic et Ljubo-mir Ljubojevic étaient absents.

• Championnat du Danemark.
Le come-back de Bent Larsen après 25 ans d'absence! et un 7e titre. **2.** Mortensen; **3-4.** Schandorff, Hoï; **5.** Kristiansen...

• Vina del Mar (Chili).
Match exhibition en 6 parties entre le GMI chilien Ivan Morovic (26 ans-2 540 Elo) et "notre" Boris Spassky national. Première partie nulle, deuxième nulle, troisième nulle, quatrième nulle, cinquième nulle, sixième nulle! Deux parties de départage en 2 fois une heure sont organisées: première partie nulle; deuxième nulle! Puis deux autres en 2 fois une demi-heure: première partie nulle; deuxième nulle! Bref, il n'y a que le cachet de Spassky qui ne soit pas nul: 16 000 dollars!

• Championnat des Pays-Bas.
1. Kuijf 7/11; **2-3.** Van der Wiel, Van der Sterren 6,5; **4-6.** Piket, Blees, Vanheste 6... (Timman, Sosonko et Ree étaient absents).

• Festival de Prague.
Victoire surprise du jeune MI ouest-allemand Lucas Brunner (2 425 Elo) avec 9/13. **2.** Hansen (DK) 8,5; **3-5.** Haba (TCH), Lanc (TCH), Plachetka (TCH) 7,5...

• Mémorial Réti. (Trnava-Y).
1. Bareev (URSS) 6,5/10; **2.** Smejkal (TCH) 6; **3.** Balachov (URSS) 5; **4.** Marjanovic 4,5...

• Munich.
1-2. Van der Sterren (PB), Piket (PB) 7,5/10; **3.** Schlosser (RFA) 6; **4-6.** Bischoff (RFA), Kinder-mann (RFA) Wahls (RFA) 5,5; **7-10.** Petursson (ISL), Groszpeter (H), Bo Hansen (DK), Hickl (RFA) 5.

• Tallin: Mémorial Kérès.
1-3. Ehlvest, Oll, G.Timotchenko (tous URSS) 7/10; **4-6.** Eingorn, Psakhis (URSS) 6; **6.** Gavrikov (URSS) 5,5; **7.** Drasko (Y) 5; **8.** Guelfand (URSS) 4,5; **9-10.** Marin (ROU), Ernst (S) 2,5; **11.** Borgès Mateos (CUB) 2.

THIERRY PAUNIN


De gauche à droite: Hans Berliner, Murray Campbell de l'équipe Hitech, Seng-Msuing-Msu et Peter Jansen de l'équipe Deep Thought: les deux meilleures équipes de programmeursdu monde.

Pierre Nolot

PROGRAMMES: DEEP THOUGHT SANS RIVAL

Tous les trois ans, alternativement en Amérique du Nord et en Europe, c'est la grande fête des programmeurs d'échecs avec le championnat du monde, ouvert aussi bien aux micros commercialisés qu'aux programes expérimentaux tournant sur de gros ordinateurs .

La 6e édition de cette épreuve s'est déroulée à Edmonton (Canada) du 28 mai au 2 juin et a vu la participation de vingt-quatre programmes dont dix des Etats-Unis et six des Pays-Bas. La supériorité américaine fut totale puisque les quatre premières places sont occupées par des machines des Etats-Unis.

En raison du faible nombre de parties (cinq), contrainte due au coût très élevé de l'utilisation de certains ordinateurs tel le *Cray*, le hasard, peut jouer un rôle dans le résultat final puisque tout se joue souvent sur une seule partie entre les deux meilleurs.

Ainsi en 1986, *Hitech*, considéré unanimement comme le meilleur, avait fait un sans faute pendant 4 rondes, mais avait bêtement perdu le titre lors de la 5e partie contre *Cray Blitz* .

Le scénario commença de la même manière cette année.

Deep Thought, le programme développé à l'Université Carnegie Mellon de Pittsburgh, gagna facilement ses quatre premières parties contre *Moby, Rebel X, Fidelity X* et *Cray Blitz.* A la dernière ronde il affrontait *Hitech* avec les Noirs.

Ce programme, développé également à l'Université Carnegie Mellon mais par une équipe dirigée par l'ancien champion du monde de jeu par correspondance, Hans Berliner, était le seul qui pouvait menacer "Réflexion profonde".

De fait, *Hitech* négocia mieux l'ouverture et eut l'avantage pendant 20 à 25 coups. Mais, le programme de Berliner, faute de plan, se mit à jouer plusieurs coups de Tour parfaitement inutiles, permettant à *Deep Thought* de construire son attaque. Voici la mise à mort.



Hitech vient de jouer **36. Tee1.** Que lui arriva-t-il?

36. ... C×e3+!

Un coup pas trop difficile à trouver surtout pour une machine qui calcule plus de 700 000 coups à la seconde!

37. Rg1.

Hitech préfère passer le pion e3 par profits et pertes que de se lancer dans la variante. 37. T×e3, Th1+; 38. Re2, T×c1; 39. Cf7+, Rg8; 40. C×d8, F×d8 qui est sans espoir en raison de la menace sur f4.

37. ...Cd5; 38. Cg6+, Rg7; 39. C×e7? gagne une pièce et conduit à... se faire mater. 39. Cde5 ne sauvait pas la partie, mais évitait l'humiliation de voir *Deep Thought* annoncer **39. ...D×f4!** et mat en 9 coups.

40. C×f5+, e×f5; 41. T×e4, D×c1+; 42. Ff1, (Rf2 n'est pas meilleur) **f×e4; 43. Db3, Th1+; 44. R×h1, D×f1+; 45. Rh2, Th8+; 46. Dh3, g3+; 47. R×g3, Df4**

Deep Thought est donc le 6e champion du monde des ordinateurs pour trois ans, et jamais supériorité ne fut plus manifeste. Il va maintenant s'attaquer à de très forts joueurs... humains. A son programme dans les mois à venir deux ex-champions du monde Juniors, les GMI Dlugy (E-U) et Anand (Inde) et peut-être un des meilleurs joueurs français, Didier Sellos à Royan les 25 et 26 juin.

Quand *Deep Thought*... ,ou l'un de ses descendants, sera-t-il en mesure de défier Kasparov avec quelques chances de succès? C'était la grande question posée aux experts à Edmonton. Quelques réponses:

Hans Berliner et Feng Hsuing Hsu (principal artisan de *Deep Thought*): 1994.

Kevin Spraggett, qui s'est entraîné avec *Deep Thought* avant son match contre Youssoupov: 2000.

David Levy, président de l'ICCA (International Computer Chess Association) MI et grand défieur de programmes: 2014

Tony Marsland, programmeur et organisateur du championnat: 2030.

Sur la suite du classement, le faible nombre des parties jouées rend les comparaisons aléatoires. Ainsi *Bebe*, 2e avec 4 points, est clairement moins fort que *Cray Blitz* (contre lequel il a perdu à la 2e ronde) et *Hitech*; il a simplement eu la chance de ne rencontrer ni *Deep Thought* ni *Hitech*.

Mephisto est le micro qui marque le plus de points: 3,5. On ne peut toutefois pas en déduire qu'il est plus fort que *Fidelity*, car ce dernier a affronté *Deep Thought* et *Hitech* alors que le programme de Richard Lang s'est fait battre à la première ronde par le faible *Waycool* ce qui lui valut ensuite des adversaires faciles.

Une chose est certaine: alors qu'il y a trois ans les meilleurs micros avaient donné l'impression que la qualité du programme pouvait compenser la vitesse de calcul, cette fois cette dernière n'a laissé aucune chance aux "petits".

Classement:

1. DEEP THOUGHT (E-U), 5 points; **2.** BEBE (E-U), 4 points; **3.** CRAY BLITZ (E-U), 3,5 points; **4.** HITECH (E-U), 3,5 points; **5.** MEPHISTO (G-B), 3,5 points; **6.** FIDELITY (E-U), 3 points... 24e et dernier CENTAUR (URSS), 0 point!

PIERRE NOLOT

SCRABBLE

ET DE DEUX POUR PATRICK VIGROUX!

C'est à Antibes les 27 et 28 mai que se déroulait la finale du championnat de France.

Cela avait commencé très tranquillement avec une partie sans réelle difficulté: Pascal Fritsch, le champion d'Alsace, la remportait à -4, devançant Kay Momal, Didier Roques et Franck Pluven. La deuxième manche fut, elle, sélective (vous pouvez la rejouer). Elle propulsa Franck Pluven, récent vainqueur de Vichy, en tête, devant une meute de prétendants bien loin d'être résignés...

AQUILINS, INDIGNE, ZELATEUR: c'est joli, mais somme toute peu sélectif; la troisième partie est remportée au top par Marc Treiber et Philippe Bellosta tandis qu'une "compactification" s'effectue en tête avant la dernière ligne droite, jugez plutôt: Franck Maniquant occupe la pôle position, un point devant Franck Pluven, deux devant Patrick Vigroux, quatre devant Bernard Caro, et Marc Treiber, Paul Levart, Bruno Bloch, Annie Merle ne sont pas très loin.

En manquant PERIGEE dès le deuxième, ce qui lui coûte 4 points, Franck Maniquant laisse filer le titre et même... le podium! En effet, tous les hommes de tête joueront NUTATION et ne lâcheront que peu ou pas de lest. En réalisant 100%, Bernard Caro vient mourir sur la troisième marche du podium, un point derrière Franck Pluven et Patrick Vigroux! Pour départager ces derniers il faut avoir recours, au nombre de coups perdus: Patrick Vigroux remporte le titre.

Cette victoire, obtenue trois ans après son titre de Saint-Jean-de-Luz, vient récompenser un joueur d'une régularité exemplaire depuis près de 10 ans.

En deuxième série, c'est Emmanuel Rivalon, neuvième au général, qui l'emporte, en toute logique. Laurent Loubière (3e série), Laurent Bunel (4e série) et Pascal Astresses (non-classés) sont les autres lauréats, cependant que dans l'Open, c'est Michel Jeudort qui s'adjugeait la victoire finale devant Claudie Jeffredo et Paule Le Gal.

Résultats (top: 3409)

1. P.Vigroux (9 tops ratés)	3385
2. F. Pluven (11 tops ratés)	3385
3. B. Caro	3384
4. F. Maniquant	3382
5. M. Treiber	3374
6. P. Levart	3372
7. B. Bloch	3370
8. JF. Lachaud	3357
9. E. Rivalan (25)	3349
10. JM. Guizard	3345

Championnat de France (2e manche)

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
TTEHNAS			
T+AAIINE	THANES (1)	H3	26
EEBDIAP	TANAISIE (2)	8C	59
A+BLEEUY	BIPEDE	2E	25
U+EEFRLS	BALAYEE	5E	72
AEINOSU	FUSELER	L3	91
ZRAUNI?	ENOUAIS (3)	M9	69
OOISVN?	AZURI(O)NS	15F	101
MMEEITO	OBV(E)NIONS (4)	E4	76
MEEITO+C	METHANES	H1	36
I+RREDUG	COMETE	1J	37
TTASXLE	DEROUGIR (5)	10B	66
-EEQNDOI	LASTEX (6)	12C	50
EDO+FTRJ	EQUIN	12K	26
ET+WHUTC	FJORD	14B	47
-AASSLVP	CHUTENT	O7	36
ASL+GRMK	PAVES	K9	25
SLGM+OWU	RAKI (7)	J12	48
MOW+L	LIGUAS	F1	18
	FOL	3L	12
	TOTAL		920

Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.

(1) ***THANES:*** *Homme d'armes, en Angleterre ou HANTES. ANETHS.*
(2) ***TANAISIE:*** *Plante à fleurs jaunes.*
(3) ***ENOUAIS:*** *Débarasser de ses nœuds.*
(4) ***OBV(E)NIONS:*** *(Droit), échoir par succession.*
(5) ***DEROUGIR:*** *Perdre sa rougeur.*
(6) ***LASTEX:*** *Filé de latex (ex: Nylon)*
(7) ***RAKI:*** *Eau-de-vie turque.*


B. Caro

La 14e édition du festival de Vichy se déroulait dans les salles du casino.

VICHY: PLUVEN SOUVERAIN

Le Festival de Vichy est au Scrabble ce que Roland Garros est au tennis. Lors du week-end de l'Ascension s'est déroulé sur les bords de l'Allier outre l'Open, le championnat de France par Paires.

Ce sont 578 joueurs -un record- qui entamèrent la première manche de l'Open, où les coups stressants se succédèrent: Bruno Bloch, en réalisant 100%, prend la tête, juste devant Christian Pierre, l'ex-champion de Belgique, Bernard Caro et Hervé Mollard.

La deuxième manche débute avec un très rénumérateur ANATEXIE (fusion de roches) dès le deuxième coup. La suite ne sera qu'une longue série de petits coups crispants. A ce petit jeu, Philippe Bellosta et Eddy Clauwaert (le nouveau champion de Belgique) sont les plus forts et réalisent 100%. Christian Pierre passe en tête, devant Franck Pluven et Philippe Bellosta.

La troisième manche permettra de réviser ses conjugaisons. Saviez-vous que CHOIRA(S) et DECHOIRAS sont valables, alors qu'"échoiras" ne mérite que zéro. ECHOIR étant impersonnel? Il fallait encore ne pas douter de BOUMERA (BOUMER étant également impersonnel); Christian Pierre se refuse cette conjugaison, laissant son compatriote Eddy Clauwaert prendre la tête, devant Bruno Bloch et Franck Pluven.

Lors de la quatrième partie, plusieurs 1re série lachèrent plus de 100, voire 150 points. Franck Pluven en réalisant - 1, s'empare solidement de la tête, devant l'étonnant Pierre-Olivier Georget, 2e série perpignanaise. La dernière manche consacrera Franck Pluven, brillant vainqueur à - 27, devant Ch. Pierre et P.O. Georget.

Associé à Paul Levart, Franck Pluven réalise le doublé en remportant le championnat de France par paires, devant Emmanuel Rivalan, Michel Boiné (2e série) et Daniel Durand, Jean-Louis Pallavicini. A noter un scrabble dévastateur : CANONIALE en appui sur CA.

Open de Vichy: TOP	**4489**
1. F. Pluven	4462
2. C. Pierre	4447
3. P.O Georget	4439
4. B. Bloch	4437
5. A. Viseux	4434

Championnat de France par paires: TOP	**3883**
1. Levart-Pluven	3864
2. Boine-Rivalan (2e série)	3858
3. Durand-Pallavicini	3849
27. Verdan-Yacoubian (3e série)	3728
38. Delille-Ravard (4e série)	3674
39. Dechaux-Martel (non-classé)	3673

TOURNOIS:

• SECLIN:
1. R. Mangin (St-Avold)
2. E. Rivalan (St-Jean)
3. S. Kourotchkine (PLM Paris)
• LORIENT:
1. Y. Lamour (Verron)
2. D. Lefur (Bordeaux)
3. M. Pialat (Joinville)
• LA BAULE:
1. J. Lachkar (Paris-Etoile)
2. S. Rodriguez (Le Mans)
3. Y. Lamour (Verron)
• ST-ETIENNE:
1. G. Boccon (Annecy)
2. P. Bernier (Dole)
3. A. Clemenceau (Valence)

• FESTIVAL DE LORRAINE :
1. R. Mangin (St-Avold)
2. J.F. Lachaud (Paris-Etoile)
3. S. Kourotchkine

BERNARD CARO

GARY GYGAX PASSE A LA MICRO

Gary Gygax: son nom résonne dans toutes les cervelles joueuses du monde comme celui de l'inventeur de *Donjons & Dragons*. Depuis le lancement aventureux de l'ancêtre toujours vivace des JdR, il a passé de l'eau sous le pont-levis. Aujourd'hui, Gary Gygax, sexagénaire enthousiaste et expansif, s'intéresse de près à la micro-informatique. Et chez nous en plus! Au début de l'année, son lieutenant français François Marcela-Froideval, bien connu des rôlistes, lui donne à contempler les projets d'Infogrames et de son label pilote Ere International en matière d'aventure héroïco-fantastiques. Emballé, le Maître du Premier Donjon dit "Bingo!" et accepte de patronner une série d'aventures sur micro (*Gary Gygax Presents...*) dont la première paraîtra à la rentrée: *Drakkhen*. Afin de signer son contrat de collaboration, Gary Gygax est passé par Paris. Infogrames nous l'a prêté, l'espace d'un repas... Entre un verre de whisky et deux verres de bordeaux, les confidences, informelles, du Maître.

Quel est son rôle dans la conception de la série? *"Avant d'accepter quoi que ce soit, j'ai cherché à savoir ce dont Infogrames était capable. J'ai vu les projets et j'ai dit: "Great!" Ce que je voulais, c'est un jeu dont on puisse dire: "Waow, pourquoi personne ne l'a-t-il pas fait avant?" Mon rôle exact dans le développement? Difficile à dire: plutôt celui d'un "directeur spirituel". Je ne suis pas là pour "faire" le jeu, mais plutôt pour donner un avis, orienter les concepteurs dans la bonne direction. Les images, la poésie, l'Esprit* (il insiste sur ce mot), *les problèmes que rencontreront les joueurs, le plaisir qu'ils tireront du jeu, voilà ce qui m'importe"*.

Le Maître s'abandonne-t-il aux jeux micros? *"J'aime tous les jeux. Je passerais vingt heures par jour à jouer à un jeu que j'aime. Malheureusement, je n'ai pas le temps... Je possède deux micros, dont un Apple et je joue aussi souvent que possible. Un jeu* (une simulation de guerre du rail...) *m'a tellement plu que je me levais la nuit pour y jouer. Malheureusement, je ne disposais pas sur le micro de quoi couper le son... Ma femme s'est réveillée et m'a demandé si je n'étais pas fou de faire joujou comme ça, à trois heures du matin! Presque un cas de divorce...* (Il se marre.)"

Que pense-t-il des œuvres de la concurrence micro (l'éditeur SSI associé à TSR, détenteurs du label original *D&D*)? *"C'est pas mal..."*

Et se sert-il d'un ordinateur pour travailler? *"Non... J'ai des idées tout le temps, qui se chassent les unes les autres, ce qui fait que je jette tout sur le papier, comme ça vient. Ma période le plus féconde, c'est sous la douche! Mais je fais taper mes brouillons sur traitement de texte et je les corrige ensuite à la main"*.

Et de la deuxième édition d'*AD&D*? *"Bof... Il n'y a pas là-dedans grand chose de nouveau qui puisse justifier qu'on crie de joie..."*

Sa conception du JdR? : *"Pour moi, on ne doit jamais oublier l'amusement, le plaisir de jouer, au détriment de la complexité. Deux points capitaux. Point numéro un: il faut que le jeu soit facile à commencer, accessible au plus grand public possible, notamment aux jeunes joueurs, que la durée de jeu soit abrégée. En règle de base, un combat peut très bien se décider sur un seul jet de dés! Le système devra ensuite répondre à toutes les demandes des joueurs, au fur et à mesure qu'il se familiariseront avec les règles et qu'ils seront plus exigeants. Point numéro deux: la longévité. Il faut permettre au Maître de jeu de continuer une aventure aussi longtemps que les joueurs le veulent."*

Projets d'avenir? *"J'ai déjà rédigé des centaines de pages d'un jeu nouveau qui sortira au printemps prochain, si je trouve un éditeur, car pour l'instant je suis "free lance". Ce jeu donnera une grande place aux "rôles", à la tactique, avec une approche plus réaliste de la vie."*

Euh... Ça rapporte, tout ça? *"J'ai été riche! Mais l'affaire TSR* (1) *m'a coûté plus de 500 000 dollars, en avocats et procédures interminables, pour rien... J'en ai eu marre, et j'ai lâché. Ce qui fait que je suis complètement fauché!"*

En guise de conclusion, un aveu: Gary Gygax aimerait bien venir s'installer dans notre beau pays. Il reverrait ainsi la Normandie de son ancêtre, chevalier de Guillaume le Conquérant, qui un beau jour de 1066 débarqua en Angleterre. Et se rapprocherait de ses racines suisses (Il y a paraît-il plusieurs châteaux forts qui s'appellent Gygax au paradis fiscal...). Une belle histoire, n'est-il pas?

PIERRE GRUMBERG

(1) petit point d'histoire: suite à des péripéties trop longues à raconter, Gary Gygax a été mis en minorité au sein de sa propre boite et...éjecté, parce qu'il empêchait (d'après lui) les choses de tourner en rond! TSR continue d'exploiter commercialement *D&D*, au détriment de son auteur original. D'où un procès et un léger ressentiment perceptible dans l'amertume et la froideur du ton...

Le Maître de Donjons (& Dragons) hilare face aux questions de l'infâme Bug Damné.



MULTIJEUX

Le championnat de France Multijeux, parrainé par *Jeux & Stratégie*, s'est déroulé du 12 au 15 mai sous le chapiteau du Palais des Congrès de Juan-les-Pins. Initiations, simultanées, exhibitions, mini-tournois et spectacles ludiques attirèrent le public en masse, si bien qu'il y eut jusqu'à 700 personnes sous le chapiteau de 1 000 m². Ce qui n'a pas favorisé la concentration des "multijoueurs". La compétition ressemblait en effet à un véritable marathon. Et avec, cette année, un seul tournoi par discipline, les protagonistes durent s'affronter directement. Finie donc la stratégie de "l'évite", au profit de tournois "forts" qui marquèrent ce championnat, comme le tournoi d'Othello, qui fut remporté par Jean-Manuel Mascort, suivi de Marc Tastet. Mais si un jeu a fait l'unanimité, c'est bien Abalone. Il a su emballer de nombreux joueurs, en tournoi, gagné par Dominique Penloup et Jean-Manuel Mascort, en simultanée, en partie libre, en initiation et même au stand de vente! Le premier "Trophée des Noirs et Blancs" *Jeux & Stratégie*, mettant en œuvre dames, échecs, go, Othello et Abalone a vu la victoire de Dominique Penloup devant Elie Cali et Jean-Manuel Mascort. Enfin, le tournoi de jeux mathématiquesa été remporté en catégorie Grand-Public par Pierre-Henri Ladame et en catégorie Lycéens par Vincent Lefèvre.

Classement final du championnat de France Multijeux :

1. Alain Leclerc, **2.** Jean Manuel Mascort, **3.** Dominique Penloup, **4.** Yann Dupont, **5.** Jean-Marie Retière (vainqueur à Juan-les-Pins l'an dernier).

CONCOURS MULTIJEUX JEUX & STRATÉGIE

A l'occasion du championnat de France Multijeux et pour permettre à certains d'entre vous de se rendre sans frais à Juan-les-Pins, nous avions organisé un concours dans notre numéro d'avril. La réponse à la question subsidiaire était : Backgammon, 0,4% . Voici le classement :

1. Fabrice Philippe (Paris) : Voyage, séjour, + HP28S
2. Jean Braconnier (Beauvais) : Voyage, séjour, + HP20S
3. Yann Dupont (Saint-Nazaire) :Voyage, séjour, + HP20S
4. Elie Cali (Ivry) : Voyage, séjour, + HP20S
5. Jean Philippe Richard (Le Haillan) : Voyage, séjour

Ont gagné un abonnement:
6. Laurent Giersch (Grenoble)
7. Jean-Yves Bayard (Vierville)
8. Pierre Bouissou (Paris)
9. Roland Lehoucq (Paris)
10. Fabrice France (Toulouse)
11. Nicolas Didrit (Rueil)
12. Marc Cavalier (Millau)
13. Pierre Boolay (Villemomble)
14. Yves Tastet (Rennes)
15. Joël Peeters (Dworp-Belgique)

DAMES

Issy-les-Moulineaux

L'Open international d'Issy-les-Moulineaux, épreuve désormais traditionelle du calendrier français, s'est déroulé du 2 au 8 mai derniers. Cette compétition a réuni quarante participants de six nations: trois de Belgique dont le Maître National Grégoire; trois des Pays-Bas dont le Grand Maître International Piet Roozenburg, ex-champion du monde; quatre d'URSS dont Agafonov, et Korenewski, tous deux Grands Maîtres Internationaux; un du Burkina Faso et un autre de Tchécolovaquie. Les vingt-huit autres joueurs venaient de France. Le Moscovite Wladimir Agafonov a remporté l'Open (avec 11 points), avec 4 victoires et 3 nulles. La deuxième place ex aequo revient à Piet Roozenburg et Luc Guinard (10 points). Raoul Delhom (10 points) s'accroche à la quatrième place en résistant, lors des deux dernières rondes aux Soviétiques Korenewski et Gerscht. Korenewski, (10 points) grand favori de cette épreuve, légèrement indisposé, a déçu ses partisans en n'obtenant que la 5e place. De la 6e à la 11e place, on trouve Gerscht, Eiger, (Soviétiques), Gallego, Zeh, Franck Delhom et Cissé, avec chacun 9 points. Mais l'une des vedettes indiscutables de ce tournoi fut la participation du programme de Serge Leclercq. Il obtient 7 points en 7 parties, en remportant deux victoires contre Martin et Savaric et 3 nulles contre Martinat, Barras et Pootce. Il perd contre Korenewski et Willigen. On peut considérer ce programme comme le favori du championnat du monde des programmes qui doit avoir lieu à Londres cet été. A la remise des prix, l'adjointe au maire d'Issy-les-Moulineaux annonça la création prochaine d'un centre consacré aux jeux de l'esprit.

Cadets et Juniors

Lors du championnat, qui s'est déroulé du 2 au 9 avril à Questembert, le titre a été remporté chez les Cadets par Huguet avec 19 points, en 8 victoires et 3 nulles. A la deuxième et troisième place se situent Lankar et Thomas, avec 18 points chacun. Le reste du classement s'établit comme suit:

4. Gerstenberg: 18, **5.** Machinot: 14, **6.** Charles: 11, **7.** Cocuit: 8, **8.** Retière: 8, **9.** Depestel: 6, **10.** Tassin: 5, **11.** Boulay: 4, **12.** Brisseau: 3.

En Juniors, c'est Delmotte qui remporte la victoire avec 21 points, 10 parties gagnées et une nulle à la dernière ronde face à Merceron (20 points) qui se hisse à la deuxième place. Suite du classement:

3. Hontarède: 15, **4.** Mazery: 14, **5.** Loizon: 14, **6.** Villaume: 11, **7.** Boulvais: 10, **8.** Huet: 8, **9.** Khampasong: 7, **10.** Tessier: 7, **11.** André: 3, **12.** Castro: 3.

Tournoi de Bordeaux

Laurent Nicault remporte l'épreuve disputée du 13 au 15 mai derniers.

Nationale: 1. L. Nicault (Granville): 6 points sur 8 rondes, **2.** H. Cordier (Dijon): 6, **3.** F. Delhom (Issy-les-Moulineaux): 6, **4.** F. Nimbi (Reims): 5, **5.** P. Loncké (Leval): 4, **6.** H. Macaux et P. Cissé (Bordeaux): 4.

Excellence: 1. P. Pincemaille (Noisy-le-Sec): 7, **2.** F. Naudeau (Cannes): 6, **3.** R. Barras (Dijon): 5, **4.** Martin (Arles): 5, **5.** G. Labasthe et H. Daney (Bordeaux): 4.

Honneur: 1. M. Boulogne (Bordeaux): 7, **2.** Pat. Launay (Questembert): 6, **3.** Y. Bonnefoy (Dijon): 5, **4.** Ch. Robert (Bordeaux): 5, **5.** P. Menegazzi (Bordeaux): 5, **6.** J.-L. Zou (Toulouse): 5.

Promotion: 1. D. Saussin (Bordeaux): 8, **2.** E. Mathieu (Toulouse): 6, **3.** P. Leblond (Die): 6, **4.** A. Pouffary (Mont-de-Marsan): 6, **5.** Didia (Bordeaux): 6, **6.** Poulet (Die): 5.



J.-M. Ramès

Bordeaux: partie décisive entre deux anciens champions de France Jun iors


DR

STRATEGO... COMME LES GRANDS
Une cinquantaine d'amateurs ont disputé le 1er championnat de France de Stratego le 27 mai à Paris. Jean-Yves Martraire, l'un des organisateurs, remporte le tournoi. Pour l'an prochain, il prévoit des éliminatoires dans toute la France. En attendant, pour (re) découvrir ce classique, rendez-vous à la page 46 et à notre jeu en encart.

GO

Espoirs français

Pour la première fois, deux joueurs français se qualifient pour la phase finale du championnat du monde des jeunes, qui se déroulera à Singapour du 5 au 11 août 89. Pour désigner les trois représentants de l'Europe de l'Ouest, des rencontres


DR

Fabrice Rosenstiehl, meilleur Junior de l'Ouest.

de sélection ont été disputées à Amsterdam du 4 au 7 mai. Fabrice Rosenstiehl, 16 ans, remporte l'épreuve et Christophe Roehri, 15 ans, termine troisième. Ces deux joueurs appartiennent au même club, celui du collège Saint-Etienne, de Strasbourg, où ils ont la possibilité de s'entraîner chaque jour .

En bref;

Du 13 au 15 mai s'est déroulé à Nantes un tournoi national de Go. Classement:

1re catégorie: 1. André Moussa (Paris); **2.** Bernard Renou (Nantes); **3.** Jean Michel (Paris).

2e catégorie: 1. Frédéric Godin (Calais); **2.** Joël Voyé (Toulouse); **3.** Laurent Ezequel.

3e catégorie: 1. Michel Cullet; **2.** Vandersteen (Bruxelles).

BACKGAMMON

Tournoi international de Venise

Le premier tournoi international de Venise a réuni 155 joueurs les 6 et 7 mai derniers dans le fameux casino du Lido. C'est Gérard Stoll, un Italien, qui l'a emporté devant Tom Schima (RFA) et, ex aEquo, Arno Stormbom (Finlande) et Kurt Gefter (Italie).

JEU DE L'IMMORTEL

Ce sont au total 120 000 collégiens et lycéens, de 1 500 établissements, de 6 550 classes de la 6e à la 1re qui ont participé au "Grand Concours de la langue française" organisé sur le Jeu de l'Immortel. Le samedi 3 juin la finale a réuni les 30 finalistes qui ont du affronter pendant 1 h 30 les questions d'ortographe et de grammaire.

Le classement:

1er prix Série 1 (6e): Isabelle Sterboul
1er prix Série 1 (5e): Arnaud Hilion
1er prix Série 2 (3e): Florence Veysset
1er prix Série 2 (3e): Gaëtan Scotto d'Apollonia
1er prix Série 3 (2e): Stéphane de Vaugelas
1er prix Série 3 (2e): Caroline Thaon d'Arnoldi
2e prix Série 1 (5e): Ingrid Miltat
2e prix Série 1 (5e): Marie Garnier
2e prix Série 2 (3e): Laurent Py
2e prix Série 2 (4e): Christophe Antonini
2e prix Série 3 (2e): Olivier Marquer
2e prix Série 3 (1re): Aline Splète

Atmosphere

CINEMA

• *Fool's Mate*, de Mathieu Carrière, avec Michael Marwitz, Victoria Tennant, Stuart Wilson, Maria Barranco et... Anatoli Karpov! Sélectionné officiellement à Cannes pour Un certain Regard, *Fool's Mate* est un film sur la passion du jeu (échecs et backgammon), passion qui devient rapidement un vice et une malédiction. Car le héros se laisse prendre au jeu jusqu'à la destruction. A noter l'interprétation d'Anatoli Karpov dans le film. Il apparaît à un moment crucial de la vie du héros et, en jouant aux échecs, l'aide à déterminer sa destinée. Sa collaboration dans *Fool's Mate* fut ressentie comme "un moment de grâce spécial et de fierté pour la production"! Il n'y a malheureusement pas pour l'instant de date fixée pour la sortie du film en France. Patience...



Alfred Raschke

A droite sur votre écran, le nouveau membre du Congrès des députés du peuple d'URSS et ancien champion du monde d'échecs, Anatoli Karpov.

DES ROMANS ...

• *Le Cheval à bascule*, d'Agatha Christie, Le Livre de Poche.
Les classiques d'Agatha pour 22 F en livre de poche, voilà qui nous ravit! D'autant que ses romans ne manquent pas d'humour. Tommy et Tuppence Beresford, en rangeant des livres pour enfants dans leur nouvelle demeure découvrent le message suivant: *"Mary Jordan n'est pas morte de mort naturelle, c'est l'un de nous qui l'a tuée."* Il n'en faut pas plus au couple dynamique pour tenter de résoudre l'énigme, ce qui les plongera au cœur de l'espionnage et de la politique internationale...

• *L'Homme à la vie inexplicable*, d'Henri Gougaud, Editions du Seuil.
En l'an de grâce 1311, Bernard de l'Auradieu commence la description de la vie inexplicable de son maître Simon Garric qu'il admire par-dessus tout. La vie de Garric est une suite de pérégrinations, d'aventures initiatiques qui l'amènent à la sagesse et lui donnent une soif de vie inépuisable. Bernard retranscrit le long cheminement sur les routes de Garric, après la perte de sa mère convaincue d'hérésie. Il raconte la découverte et l'enseignement de la nature, l'amour de Fabrisa, la jeune fille perdue et sa quête de Brune, l'amour d'enfance et l'étoile qui le pousse sans arrêt à poursuivre sa route.

• *La Dimension des miracles*, de Robert Sheckley, Le Livre de Poche.
Carmody a bien de la chance. Ce citoyen du XXe siècle gagne en effet à son insu un Prix Intergalactique, qui parle et se métamorphose à volonté. Pour recevoir le prix, il est pris en charge et transféré instantanément au Centre Galactique. Pas de problème. Mais rien ni personne ne s'occupe de son retour vers la Terre. C'est là que l'aventure et les ennuis commencent... Un chef-d'œuvre de la SF, bourré d'humour, à lire sans tarder!

• *Helliconia, l'Eté*, de Brian Aldiss, Le Livre de poche.
Sur Helliconia, planète de type terrestre, l'hiver dure plus de cinq cents ans et l'été, torride, est de même durée. Les conditions atmosphériques poussent les peuplades à croire à des prophéties selon lesquelles Hellicona finirait dans le feu. Ce roman est le second tome de la trilogie *Hellicona* et la suite du *Printemps d'Hellicona*, paru en mars.

... ET DES BULLES

• *Le Signe du Taureau*, tome 2, *La Peau du Géant*, scénario Patrick Cothias, dessins Philippe Marcelé, Editions Glénat, 59 F.
Paul Delarue se retrouve chez Chloé et le professeur Maillard, dans leur univers étrange et nébuleux, qui lui, est insaisissable. Ses propres fantasmes se mélangent à ceux de ses hôtes et Paul cherche désespérément une issue. Les meurtres initiatiques qu'il engendre et les actions qu'il commet sont-ils pure fiction ou réalité? Un scénario glauque et inquiétant qui vous inspirera peut-être des aventures pour le moins fantastiques.

• *Les Héritiers du Soleil*, tome 3, *La Veuve-Mère*, de Didier Convard, Editions Glénat, 48 F.
Néthi est recueilli mourant dans le désert égyptien par la Veuve-Mère, dans le village des lépreux... Il a pourtant récupéré le doigt d'Osiris que lui a confié Moïse. Mais les prêtres d'Amon conspirent pour s'approprier le talisman légendaire des pharaons et tuer Néthi. Atteint de la lèpre, il recherche désespérément sa sœur Néphérouré, prisonnière du pharaon, dont il est amoureux. Mais rongé par un mal comme le sien, comment peut-on encore porter la destinée de tout un empire?

• *Tristan*, tome 3, *L'Appel des druides*, scénario Hélène Cornen, dessins de François Plisson, Editions Dargaud, 44 F.
En plein cœur du Moyen Age, la belle Ysandrelle, escortée par Tristan, vogue vers la Cité des Brumes, pour retrouver son passé. Appelée par sa mère la druidesse Armogrine, celle qui porte le Collier de Vie n'aura de cesse de poursuivre sa quête pour savoir qui elle est, mais se trouvera confrontée au nouveau seigneur de la cité, Benoît de Sainte-Maure, qui ruine l'entente entre les moines et les druides...

• *Légendes du Chevalier Cargal*, *Le Maître de Brumazar*, scénario de Daniel Pecqueur, dessins de Gilles Formosa, Editions Dargaud, 44 F.



Pour sauver le trône de son père, Echevin le Suprême, Cargal part à la recherche du Nécrobion, le manuscrit qui détient les secrets de l'absolue puissance. Avec sa copine Princesse, il va tenter de découvrir Brumazar où serait caché le manuscrit. Perdus dans les neiges, ils sont secourus par Favo qui part avec eux à la recherche de Tatanga, la guérisseuse. Lancés à sa poursuite, ils sont transposés dans un monde inconnu et magique, clef de tous les mystères... Une aventure d'Heroïc Fantasy qui apportera humour et baroque à vos scénarios...

• *Le Quatrième Pouvoir*, de Juan Gimenez, Editions Dargaud, 61 F.
Sur la planète centrale Krom-miun, Exether Mega est la proie d'une horrible machination. Le délégué Soncre et ses sbires ont déjà neutralisé trois cerveaux de femmes aux pouvoirs supra-normaux. Ne reste plus que Mega à capturer pour réunir les quatre cerveaux en un, en une seule supra-intelligence. C'est ainsi que Soncre pourra pos-



séder le pouvoir absolu. Mais c'est agir sans compter sur la témérité et l'intelligence de Mega qui, aidée du docteur Khen, tente d'annihiler le projet...

• *La Variante du Dragon*, dessins de Frank, scénario de Golo, Editions Casterman.

Pour les amateurs d'échecs et de stratégie, mais aussi de chasse à l'homme, la Variante du Dragon, (l'une des variantes de la Défense Sicilienne) est fortement recommandée. Après les parties d'échecs "classiques", la BD est construite sur une longue partie Grandeur Nature, où, pour survivre, il faut abattre les pions de l'adversaire! Mais le diable n'est pas forcément celui auquel on pense...



• *De Clovis à Charlemagne,* illustrations de Véronique Ageorges, texte de Laure-Charlotte Feffer, Pierre Forni et Patrick Périn, Editions Casterman.

Du Ve au IXe siècle, ce livre évoque l'histoire de France sous un jour nouveau, met à bas les idées préconçues et mentionne des détails savoureux souvent ignorés. Saviez-vous par exemple que les Mérovingiennes portaient robes courtes et jarretières, que le vase de Soissons ne fut pas brisé mais cabossé par la hache d'un guerrier? Pour s'instruire de manière agréable, un livre à recommander aux maîtres de jeu les plus jeunes.

• *93 ans de BD*, de Jacques Sadoul, Editions J'ai Lu.

Voici la bible de tous les amateurs, illustrée en couleurs, sur l'historique de la BD en France, en Europe et dans le monde anglo-saxon. *93 ans de BD* met aussi en exergue l'influence des genres entre BD américaines et européennes. Jacques Sadoul, directeur littéraire des Editions J'ai Lu, passionné de SF, de fantastique et de BD et auteur en 1968 de *L'Enfer des Bulles*, l'un des premiers ouvrages consacrés à la BD, montre enfin comment la BD a pu devenir un art majeur.

CALENDRIER

JUILLET

• **Bridge:** Du 1er au 16 se dérouleront à Turku (Finlande) les championnats d'Europe de bridge. Renseignements: FFB (1) 47 38 24 40.

• **FLIP**: pour la 4e année consécutive, la ville de Parthenay (Deux-Sèvres) organise du 8 au 16 le Festival Ludique International de Parthenay. Plus de 500 jeux au programme: jeux de société nouveaux et traditionnels, jeux sportifs, informatiques, jeux de rôle et de simulation, et des Grandeur Nature quotidiens. La manifestation élargit cette année ses activités en proposant au public une série de films sur le thème du jeu. Renseignements au F.L.I.P., Hôtel de ville, Sylvaine Texier 7, rue Béranger, 79200 Parthenay. Tél.: 49 94 03 77.

• **Scrabble**: des festivals se dérouleront tout l'été dans toute la France: festival de la Bresse du 1er au 8, festival de la Côte d'Azur (Sainte-Maxime) du 14 au 16. Renseignements: FfSc, (1) 43 80 40 36.

AOUT

• **Scrabble**: du 30 juillet au 6 août la Fédération française de Scrabble organise, avec le concours du Comité Dauphiné-Savoie, le 12e Festival de Scrabble de Val-Thorens. Au programme: paires en 2 parties, tournoi individuel homologable en 5 parties, ainsi que des tournois de bridge et de tarot. Renseignements: FfSc, (1) 43 80 40 36.

• **Othello:** International de Copenhague les 5 et 6: tournoi open, 3e tournoi comptant pour le grand prix d'Europe et présélectif pour le Mondial 89. Tournoi en deux jours au système suisse avec finale au meilleur de trois parties. Renseignements: FFO, (1) 40 26 51 69.

• **Rêve de jeu**: du 6 au 27 août, Gael propose Rêve de jeu, un stage ludique pour les plus de 16 ans, couple, famille... Au programme: JdR, wargames, jeux de société, informatique, Murder Party, Grandeur Nature... dans la région du Vercors. Pour tous renseignements, contacter Rêve de jeu, Gael, 12, rue du Bœuf, 69005 Lyon. Tél.: 78 42 27 39, poste 408, ou 78 38 25 41 (après 20h).

• **Bridge:** L'université du bridge vous propose du 7 au 11 sous la direction de Philippe Cronier des stages techniques sur deux niveaux (perfectionnement et compétition) à Paris. Renseignements: FFB, (1) 47 38 24 40.

• **Informatique:** du 9 au 15 se déroulera le 1er Computer Olympiad, un tournoi prestigieux organisé dans un grand hôtel de Londres par David Levy (Maître international d'échecs et président de l'International Computer Chess Association); cette manifestation comprendra plusieurs compétitions de programmes (échecs, échecs chinois, dames, go, poker, bridge et Othello). Renseignements: François Aguillon, 4, rue Raie Tortue, 91240 Saint-Michel-sur-Orge.

Tél.: (1) 69 01 75 87.

• **Echecs**: le 64e championnat de France d'échecs se déroulera à Epinal du 11 au 26 pour le National, et du 15 au 26 pour les Accessions, Open A et Open B. Se renseigner auprès de M. Alex Bessier, L'Eau Blanche Girmont, 88150 Thaon-les-Vosges.

• **Scrabble**: du 11 au 15: championnat du monde de Scrabble à Namur. Renseignements: FFSc , (1) 43 80 40 36.

• **Dames**: du 15 au 29 août, Les Sables-d'Olonnes orchestreront le 49e championnat de France de dames. Renseignements auprès de M. Maire, Damier des Olonnes 101, rue du 8 mai 1945, 85340 Olonnes-sur-Mer. Tél.: 51 90 73 78.

• **Banzai-Triathlon 1989**: ce championnat Open du Danemark se déroulera les 26 et 27 à Copenhague, avec au programme, tournois de go, d'échecs et de bridge. Pour tous renseignements, contacter: Jens Toft, Lykkebovej 14, DK 2500 Valby, Danemark.

• **Scrabble**: festival du Touquet du 26 août au 2 septembre. Renseignements: FFSc , (1) 43 80 40 36.

• **Go:** du jeudi 31 août au dimanche 3 septembre se déroulera la phase finale du championnat de France de go (16 meilleurs joueurs français) au collège Saint-Etienne à Strasbourg. Des séances d'initiation seront aussi organisées tous les jours de 15h à 16h. Renseignements à la boutique des jeux, 48, rue du faubourg de Pierre, 67000 Strasbourg. Tél.: 88 32 12 06.

SEPTEMBRE

• **Othello:** les 2 et 3 se déroulera l'International de Paris, 6e du nom, qui est aussi le dernier de la saison 88-89 pour le Grand Prix Européen. Le tournoi est ouvert à tous sauf aux ordinateurs; il réunit chaque année les meilleurs joueurs du monde et est préselectif pour le Mondial. Renseignements à la FFO, (1) 40 26 51 69.

• **Bridge:** Du 4 au 9, l'Université du bridge installe ses quartiers d'été au Touquet, avec initiation et perfectionnement sur plusieurs niveaux. Renseignements: FFB, (1) 47 38 24 40.

OCTOBRE

• **Tarot**: finale de zones du championnat de France interclubs le dimanche 8. Renseignements: FFT, 78 38 11 90.

• **Tarot:** le 21 se déroulera à Maisons Alfort le 6e tournoi des Maîtres. Renseignements: FFT, 78 38 11 90.

• **Jeux de L'Esprit**: du 26 octobre au 5 novembre, le Palais des Papes d'Avignon abritera en son sein le 4e Festival des jeux de l'esprit.

• **Jouets**: du 2 au 5 se déroulera à Cologne l'Actif-Jeu 1989, une manifestation internationale d'exposition de jouets et hobbies avec participation du public.

Téléphoner à Helmut Hellmig au 19 49 221 821 23 52.

• **Jeu d'histoire**: finale de la Coupe de France de Jeu d'Histoire Antique-Médiéval: prévoir un week-end mi-octobre. Contacter les Chevaliers de Saint-Gilles, Michel Legrand au 61 68 30 40.

• **Go**: les 28 et 29 se déroulera le 1er tour du Paris-Meijin. Renseignements; FFG, 76 bis, rue de Rennes, BP 95, 75262 Paris Cedex 06.

• **Planète magique**: à la fin du mois s'ouvrira à Paris, dans l'ancien théâtre de la Gaîté Lyrique, Planète magique, un nouveau lieu d'attractions pour petits et grands. Jeux individuels, jeux interactifs et animations de toutes sortes (ciné, spectacles, studio de télévision...) seront à l'honneur. A suivre...

NOVEMBRE

• **Tarot**: lors du 4e festival des jeux de l'esprit d'Avignon, auront lieu du 3 au 5 les manifestations de Tarot suivantes: finale du 13e championnat de France interclubs national, et du 10e championnat de France interclubs Espérance, ainsi que des tournois Opens nationaux. Renseignements: FFT, 78 38 11 90.

• **Go**: les 18 et 19 se déroulera le second tour du Paris-Meijin, et les 25 et 26 le troisième et dernier tour. Renseignements: FFG, 76 bis rue de Rennes, B.P. 95, 75262 Paris Cedex 06.

OU JOUER CET ETE?

VACANCES! SOUS PRETEXE DE BRONZER, DE VOUS PLONGER DANS UNE EAU GLACEE ET POLLUEE, DE VISITER QUELQUES RUINES OU D'ALLER PORTER UNE GALETTE A VOTRE MERE-GRAND, VOUS ALLEZ QUITTER VOTRE ANTRE HIVERNAL. MAIS NE SEREZ-VOUS POINT DESORIENTE LOIN DE LA CHAUDE AMBIANCE DE FRANCHE CAMARADERIE DE VOTRRE CLUB HABITUEL? HEUREUSEMENT NOTRE MEDIANE PREFEREE VOUS A DRESSE UNE LISTE DE REFUGES OUVERTS CET ETE OU VOUS POUVEZ TROUVER LE TEMPS DE JOUER....

AQUITAINE-PYRENEES

Arcachon (33120)
• Scrabble-Club Arcachonnais, Centre socio-culturel, 51, cours Tartas. Tél.: 56 54 64 45. Les mardi et vendredi à 15h.
• Tarot-Club Bassin d'Arcachon, Arcachon Marines. Tél.: 56 54 25 81. Les mardi et vendredi à 21h.

Bayonne (64100)
• Scrabble-Club Côte-d'Argent, MJC Balichon, 13, rue G. Berges. Tél.: 59 25 57 94. Le jeudi à 14h et les mercredi et vendredi à 21h.

Bergerac (24100)
• Bridge-Club, 21, rue de la Résistance. Tél.: 53 57 24 90. Les lundi et jeudi à partir de 20h 30.

Biarritz (64200)
• Côte-Basque Bridge-Club, résidence Victoria Surf 27, avenue Edouard VII. Tournois les dimanche, mardi, jeudi et jours fériés à 15h. Tél.: M. Laborde: 59 24 88 95.

Bordeaux (33000)
• Bridge: Cercle Chapeau Rouge, 11, cours du Chapeau Rouge. Tél.: 56 48 55 20. Tous les jours de 14h à 19h 30 sauf le dimanche.
• Go: Association Franco-Japonaise, 86, Cours A. Briand (fermé en août). Tél.: J. Hossenlop: 56 37 33 78. Le samedi de 14h à 19h.
• Damier Bordelais, Brasserie Le Verdun, Cours de Verdun. Tél.: M. Alsina: 56 35 01 64. Les samedi et dimanche à partir de 14h.

Cahors (46000)
• Echecs: Bar-Restaurant l'Escargot, bd Gambetta. Tél.: M. Montreuil: 65 30 18 52. Le vendredi à 20h 30 et le samedi à 14h 30.

Castelsarrasin (82100)
• Scrabble: ancien Collège, rue du Collège. Tél.: 63 32 35 71. Les lundi et jeudi à 14h 30.

Colomiers (31770)
• Tarot-Club de Léguevin, Bar Saint-Jean, avenue de Gascogne, Léguevin. Tél.: M. Rousse: 61 78 68 70. Les vendredi et samedi à 20h 30.

Cugnaux (31270)
• Club d'Echecs, Maison l'Eyrisse, 16, rue de la République, Villeneuve-Tolosane, 31270 Cugnaux. Tél.: 61 51 35 77. Le vendredi à partir de 21h.

Dax (40100)
• Tarot: Hôtel Restaurant A la Bonne Auberge, 27, bd Saint-Pierre. Tél.: 58 74 05 55. Rencontres tous les jours à partir de 14h.

Gradignan (33170)
• Jeux de simulation: MJC, 8, avenue Jean-Larrieu. Tél.: 56 89 17 12. Le samedi à partir de 14h et en semaine.

Hossegor (40150)
• Echecs: Sporting Casino. Tél.: 58 43 50 11. Les mercredi et samedi à partir de 16h. Le 13 août, 11e coupe de la ville en 7 rondes de 20 minutes, ouverte à tous.

Mont-de-Marsan (40000)
• Tarot-Club Saint-Pierrois, MJC, 3, rue Alfred et Paul-Jardon. Tél.: 58 75 12 28. Le lundi à 14h et le samedi à 20h 30.

Oloron (64400)
• Bridge-Club, stade de Saint-Pée. Tél.: 59 39 02 07. Les lundi, mardi, samedi après-midi et le vendredi à 20h.

Pamiers (09100)
• Bridge-Club, 18, chemin du Jeu du Mail. Tél.: 61 60 67 60. Parties libres tous les jours à partir de 15h, tournoi le vendredi à 20h 30.

Pau (64000)
• Tarot-Club Palois, café Gaye, 157 bd de la Paix, (fermé du 7 au 27 août). Tél.: 59 02 68 70. Rencontres tous les jours, sauf le dimanche, de 13h à 20h.
• Jeux de simulation: Chaonexion, MJC du Laü, 64000 Pau. Tél.: Olivier Puters: 59 33 27 45. Fermé en août.

Pessac-sur-Dordogne (33890)
• Tarot: l'Excuse Pessacaise, bureau de tabac. Tél.: 57 40 40 06. Entraînement le vendredi à partir de 20h 30.

Talence (33400)
• Go: Maison d'Activités Culturelles, village 4, campus universitaire. Le mardi de 20h 30 à 22h 30.

Tarbes (65000)
• Bridge-Club, 9, place Verdun. Tél.: 62 93 75 41. Tous les jours de 15h à 19h et le vendredi de 20h à 24h.
• Scrabble-Club de Bigorre, Mairie, 65430 Soues. Tél.: 62 93 24 14.
Le mercredi à 20h 30 et le vendredi à 14h.

Toulouse (31000)
• Baragnon Bridge-Club, 10, rue Croix-Baragnon. Tél.: 61 55 42 83. Tournois les lundi, mercredi, jeudi, vendredi à 14h 30 et le lundi à 20h 30.
• Scrabble-Club, 76, bd de Strasbourg. Tél.: 61 62 03 18. Le jeudi à 20h 30.
• Damier Toulousain, Les Ecuries de la Maréchale, 32, bis rue Honoré-Serres. Tél.: 61 63 78 85. Les lundi, mercredi, samedi et dimanche à partir de 14h 30.
• Echiquier Toulousain, 28, allée Jean-Jaurès. Tél.: 61 62 80 56. Les lundi, mercredi, samedi, dimanche de 15 h à 19h 30; les mardi et jeudi de 15 h à 20 h 30; le vendredi de 15 h à 22 h.

ALSACE LORRAINE

Bar-Le-Duc (55000)
• Echecs Club, rue Sergent-Ferotte, école Gaston-Thibaud. Tél.: M. Deiller: 29 76 36 60. Le vendredi à partir de 20 h 30.



Colmar (68000)
• Scrabble: Maison des Associations, 6, route d'Ingersheim, fermé en août. Tél.: 89 80 63 38. Le mardi à 20 h et les vendredi et samedi à 14 h 30.

Jarny (54800)
• Echecs: MJC, rue Albert 1er, 54800 Jarny. Tél.: M. Pierron: 82 33 48 15. Le mardi de 20 h à 22 h 30, le vendredi de 20 h à 1 h, le samedi de 14 h à 18 h.

Metz (57000)
• Echecs: CALP, 2, rue Monseigneur Pelt, 57000 Metz. Tél.: M. Ezratti: 87 75 05 98. Le vendredi à partir de 20 h 30.
• Metz Bridge-Club, 14, résidence Saint-Quentin, 57050 Metz Longeville. Tél.: 87 32 56 17. Tous les jours à partir de 14 h 30.
• Ligue française des Jeux, Tél.: Bruno Solves: 87 64 20 00. On n'y joue pas, mais la ligue conseille et donne tous les renseignements utiles pour monter une association ludique...

Nancy (54000)
• Go: Cours des Arts, 21, bis rue Saint-Dizier. Tél.: J. Pierre, magasin La Parenthèse: 83 35 39 63. Le vendredi de 21 h à 24 h.
• Bridge-Club, 1, rue du Général-Hoche. Tél.: 83 27 17 14. Tous les jours de 14 h 30 à 20 h 30, tournois les mercredi et vendredi à partir de 20 h 30.

Sarreguemines (57200)
• Echecs: Cercle de Sarreguemines, foyer culturel, 3, rue Jean-Jacques-Roth. Tél.: 87 95 25 03. Le vendredi à partir de 20 h30.

Strasbourg (67000)
• Cercle de Bridge de Strasbourg, 3, place Arnold, 67000. Tél.: 88 61 39 62
• Orangerie Bridge-Club, 3 bd de Dordogne. Tél.: 88 77 21 96.
• Cercle d'Echecs, 7, rue des Glacières. Tél.: 88 79 33 68. Les mardi et vendredi à 20 h 30.

AUVERGNE

Aurillac (15000)
• Echecs: Centre Leymarie, 5, rue des Arbres. Le mercredi à 20 h 30 et le samedi à 14 h 30.

Chamalières (63400)
• Bridge-Club, 3, rue Victor Hugo. Tél.: 73 36 67 07. Les lundi, mardi, mercredi, vendredi, samedi à partir de 14 h (parties libres) et les lundi à 20 h 15 et jeudi à 14 h 15 (tournois).

Clermont-Ferrand (63000)
• Cercle de Bridge, 3, bd Desaix. Tél.: 73 93 27 36. Tous les après-midi à partir de 16 h, tournois deux vendredis par mois à 20 h 30 et le mercredi après-midi.
• Echiquier Clermontois, 8, bd Prudaine, 2e étage. Ouvert les mardi et vendredi à 17 h et les mercredi et samedi à partir de 15 h.

Commentry (03600)
• Jeux de simulation: Mega, Laurent Saussol, 51, rue Christophe Thivrier. Tél.: 70 64 66 67. Les mercredi et samedi de 14 h à 19 h.

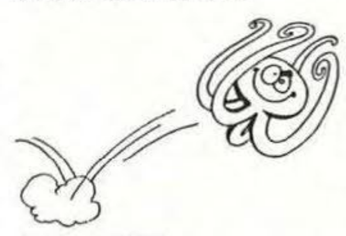
Montluçon (03100)
• Echecs: Centre Boris-Vian, 27, rue des Faucheroux. Le mercredi de 14h à 19 h et le samedi de 14 h à 20h.

Vichy (03200)
• Vichy Amical Bridge, Résidence le Carlton, 28, rue du Président Wilson. Tél.: 70 31 86 50. De 14 h à 19 h tous les après-midi; tournois le

lundi et le vendredi à 14 h 30 et le jeudi à 20 h 30.
• Echecs: Vichy Accueil, 12, rue du 11 novembre.
Tél.: M. Paul: 70 58 33 22. Tous les jours à partir de 16 h. Rencontre le samedi à la MJC de Vichy.
• Tarot-Club Vichyssois, Nice Hôtel, 10, rue G. Clemenceau.
Tél.: 70 98 10 68. Le vendredi à 20 h 30 et le dimanche à 14 h 30.

BRETAGNE- CENTRE-PAYS-DE-LOIRE

Angers (49000)
• Bridge-Club, 11, avenue de Contades. Tél.: 41 88 68 38. Ouvert en juillet les après-midi et tournoi à la demande.
• Go: Cercle de l'Ormeau, 3, rue de l'Hommeau. Tél.: J.P. Maulion: 41 69 74 47. Le mercredi de 20 h 30 à 24 h.
• Go: Café Welsh, 25, place Louis-Imbach. Tél.: 41 88 16 24. Rencontres occasionnelles.
Bourges (18000)
• Multijeux: A.S.E.A.B.. Tél.: M. Pierre Martin: 48 21 92 59 (heures de bureau). Jeux de simulation et tarot.
Brest (29200)
• Iroise Scrabble Brestois, 186, rue A. France (fermé en juillet ou en août). Tél.: 98 44 43 67.
• Go: Tenuki-Club, café Le Colbert, 12, rue de Lyon. Tél.: 98 43 43 13. Le mercredi de 14 h à 19 h, le jeudi de 21 h à 23 h.
Chinon (37500)
• Bridge-Club, centre Saint-Jacques, 37500. Tél.: 47 93 03 43. Le mardi après-midi et le vendredi soir de 20 h à 24 h.
Dinard (35800)
• Bridge-Club, Manoir Port-Breton, bd de la Libération. Tél.: 99 46 20 45. Tous les après-midi de 14 h à 17 h.
Joué-lès-Tours (37300)
• Jeux de simulation: Ordre Onirique des Chevaliers d'Argent, centre social du Morier (fermé en août). Tél.: M. Potet: 47 67 43 14. Le samedi de 13 h à 19 h.
La Baule (44500)
• Scrabble-Club Baulois, Les Roches Rouges, 5, rue Honoré-de-Balzac. Tél.: Mme Le Berrigaud: 40 42 11 18. Le mercredi à 14 h 30 et les lundi et vendredi à 20 h 45.
Le Mans (72100)
• Scrabble: Maison de quartier Les Sources, 33, rue Biolay, (fermé juillet ou août). Tél.: Mme Chandebois: 43 85 44 36. Le jeudi à 14 h 30 et 20 h 30.
• Go: Le Pub Terminus, bd de la Gare, 72100 Le Mans. Tél.: 43 84 90 36. Le mardi de 20 h 30 à 24 h.
• Jeux de simulation: Club Napoléon & Gandalf, salle municipale, Champagné, Le Mans. Tél.: Bertrand Laroche: 43 81 22 56. Rencontre le vendredi soir.
• Jeux de simulation: Mans-Songes, Jacques Vivien, 35, rue des Pays-Bas. Tél.: 43 85 91 43. Rencontres tous les week-ends et en semaine à l'Herberie, bd Saint-Michel, 72190 Coulaines.
Morlaix (29210)
• Jeux de simulation: La Guilde des Egorgeurs de Trolls, Morlaix Animation Jeunesse, 22, rue Paul-Cerisier. Tél.: 98 88 47 10.



Nantes (44000)
• Bridge Amical Club 44, 14, rue du grand Clos. Tél.: 40 94 28 50.
• Go: Café le Saint-Clément, rue du Maréchal Joffre. Tél.: 40 29 15 94. Le samedi de 15 h à 20 h.
• Tarot: Maison de quartier de la Halvêque.
Tél.: M. Diavet: 40 94 01 76. Le lundi à 20 h et vendredi Duplicate à 20 h.
• Echecs: Cercle de Nantes, Maison des Associations, 11, rue du Prinquiau. Tél.: 40 94 17 51. Ouvert tous les jours à partir de 17 h et les samedi et dimanche de 14 h à 20 h.
• Jeux de simulation: Stratèges et Maléfices, Maison des Associations, rue Anatole de Monzie: gratuit pour les vacanciers en juillet, août et septembre. Tél.: Philippe Amoros: 40 89 48 12. Le jeudi à partir de 20 h 30.
Pluvigner (56330)
• Jeux de simulation: Joyeux Pourfendeurs, lycée d'Auray Carnac. Tél.: Gwen Héliou: 97 24 75 33. Téléphoner pour prendre rendez-vous.
Perros-Guirec (22700)
• Scrabble-Club, ancienne école maternelle de Kervoilan. Tél.: 96 23 27 22. Les lundi et jeudi à partir de 14 h et le jeudi à 20 h 30.
Ploërmel (56800)
• Jeux de simulation: Les Gardiens de la Flamme, Office Culturel, bd des Carmes. Tél.: 97 74 08 21.
Quimper (29000)
• Scrabble-Club, Ecole publique Kergoat-ar-Lez, rue Pasteur. Tél.: 98 90 12 04. Le mardi à 20 h 30.
• Jeux de simulation: Au Troll Farci, Centre Social des Abeilles, 4, rue Sergent Le Flao. Tél.: 98 55 33 13.
Rennes (35000)
• Bridge-Club, 7, rue George-Sand. Tél.: 99 38 79 95. Du lundi au vendredi de 14 h à 0 h 30.
• Jeux de simulation: Atemporels, 30, place des Lices. Tél.: Trémeur Louarn: 99 30 00 44. Prendre contact par téléphone.
Saint-Nazaire (44600)
• Scrabble-Club, 27, rue des Caboteurs. Tél.: 40 70 18 03. Le mardi à 14 h 30 et le jeudi à 20 h 30.

BOURGOGNE

Autun (71400)
• Echiquier Eduen Autun, président: André Chambrion, 3, fg Saint-Blaise. Tél.: 85 52 15 06.
Auxerre (89000)
• Echecs: Dame Blanche Auxerre, président: Pierre Saussier, rue des Remparts. Tél.: 86 52 04 99.
Belfort (90000)
• Bridge-Club, 2, rue Clemenceau. Tél.: 84 22 25 90. En juillet le vendredi après-midi et le mercredi soir.
Chalon-sur-Saône (71100)
• Chalon Echecs, trésorier: Jean-Marc Leprètre, 3, rue Churchill. Tél.: 85 46 60 68.
• Jeux de simulation: Ames Mortes, Maison de quartier, rue de la paix. Tél.: Franck Biggio: 85 45 21 27. Le samedi de 14 h à 19 h et rencontres dans la semaine
Dijon (21000)
• Dijon Cercle de Bridge, 6, rue des Bons-Enfants. Tél.: 80 31 86 20. Tous les après-midi à partir de 16 h et tournois les jeudi après-midi et vendredi soir.
• Scrabble-Club Les Marguerites, 2, rue des Varennes. Tél.: 80 47 35 24. Le lundi à 14 h et le mercredi à 20 h 15.
• Tarot-Club Dijonnais, rue Mère Javouhey. Tél.: M. Lombard: 80 73 68 91. Le mardi à partir de 20 h 30.
• Cercle Echecs Pataras, président: Bernard Foltier, 23, rue de Corcelle. Tél.: 80 45 31 75.
Macon (71000)
• Club d'Echecs, président: Levy Roger, 38, rue de la Grisière. Tél.: 85 34 26 40.
Sanvignes (71410)
• Echecs au Roi Saint-Vallier, président: M. Charollais, 43, rue René-Cassin. Tél.: 85 67 09 18.

CHAMPAGNE

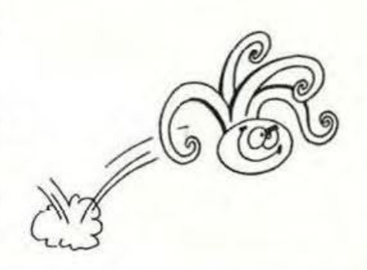
Reims (51100)
• Club de Bridge de Reims Champagne, 3, bd Henri Vasnier. Tél.: 26 82 22 52. Tous les jours à partir de 15 h 30.
• Tarot-Club de Reims, 3, rue Ferry. Tél.: M. Pommier: 26 36 01 27. Le vendredi à 20 h 30.
Soissons (02200)
• Bridge-Club, 31, rue Anne Morgan. Tél.: 23 53 65 95. Le mercredi à partir de 20 h.
• Scrabble: Centre Social de Presles, 17, rue Robert-Schuman, (fermé en août). Tél.: 23 53 16 32. Le jeudi à 14 h.

CHARENTES-POITOU

Angoulême (16000)
• Bridge: Cercle Littéraire, 84, rue Montauzier. Tél.: 45 91 30 71. Tournois tous les lundi, mardi, mercredi de 14 h 15 à 18 h 30 et le vendredi à 20 h 30.
• Echiquier Angoumoisin, 84, rue Montauzier. Tél.: M. Devieilletoile: 45 95 57 06 (heures de bureau). Tous les jours à partir de 17h et le samedi après-midi. Téléphoner pour prendre rendez-vous pour jouer.
Cognac (16100)
• Scrabble-Club, Place Jules-Ferry. Tél.: 45 82 29 91. Le mercredi à 14 h et le vendredi à 20 h 15.
Dolus d'Oléron (17550)
• Club de Tarot Oléronais, rue du Four, les Allards. Tél.: M. Pitaud: 46 47 26 20. Le vendredi à 21 h.
La Rochelle (17000)
• Aunis Bridge-Club, 41, avenue Aristide-Briand. Tél.: 46 34 39 98. Tournois les lundi soir et jeudi après-midi.
• Scrabble-Club Rochelais, Maison de Quartier du Prieuré (en août à l'île de Ré). Tél.: 46 43 08 01. Le jeudi à 20 h 30.
Nieul-sur-Mer (17140)
• Echecs, ASPTT, La Pinelière, 17136. Tél.: 46 67 61 19. Les mardi, jeudi, samedi à partir de 16 h.
Poitiers (86000)
• Bridge-Club, 13, ter rue des Grandes Ecoles. Tél.: 49 41 00 29. Parties libres tous les jours de 15 h à 18 h, tournois les lundi, vendredi à 20 h 30 et les jeudi à 14 h 30. Ecole de bridge le lundi à 14 h et les mardi, mercredi à partir de 20 h.
• Scrabble: MCL 16, rue Saint-Pierre-le-Puellier, (fermé en août). Tél.: 49 41 09 22. Le lundi à 14 h 30 et le jeudi à 20 h 30.

CORSE

Ajaccio (20000)
• Impérial Bridge-Club, 20, cours Grandval, 20000 Ajaccio. Tél.: 95 21 01 58. Tous les jours de 14 h à 20 h.
• Ajaccio Scrabble-Club, centre social, avenue Maréchal-Juin. Tél.: 95 22 81 83. Les mardi et samedi à 14h.
• Tarot-Club Impérial, Patrick Casanova, tél.: 95 21 89 03. Le jeudi de 14 h à 20 h et le samedi de 14 h à 22 h.





Bastia (20200)
• Miomo Bridge-Club. Tél.: 95 33 93 53. Les jeudi à partir de 14 h 30.
Furiani (20200)
• Jeux de simulation: Le Roi Lire, centre commercial La Rocade. Tél.: Nicolas Lambertini: 95 33 38 51 ou 95 33 14 45.

DAUPHINE-SAVOIE

Annecy (74000)
• Bridge-Club, 44, avenue Gambetta. Tél.: 50 23 13 76. Tous les jours de 16 h 30 à 20 h.
• Annecy Scrabble, foyer municipal de la Prairie, 14, chemin de la Prairie. Tél.: 50 23 79 84. Les lundi et mercredi à 20 h et les mercredi et jeudi à 14 h 30.
Briançon (05100)
• GN: Maison de la Culture, 38, rue Pasteur. Tél.: 92 21 25 76. Organisation d'un GN "Vampire, vous avez dit Vampire?", les 1er et 2 juillet, les 8 et 9 juillet, les 19 et 20 août et les 26 et 27 août. 250 F tout compris (héber-gemement, repas, prêt du matériel).
Cluses (74300)
• Faucigny Bridge-Club, le Cristal place des Allobroges. Tél.: 50 98 75 14. Les lundi et jeudi après-midi.
Embrun (05200)
• Club d'Echecs, café du Nord, bd Pasteur. Tél.: M. Mertz: 92 43 29 07. Le mercredi de 20 h 30 à 1 h.
Fontaine (38600)
• JdR: Club de JdR de la MJC pour tous, 39, avenue du Vercors. Tél.: 76 53 53 28 (de 16 h à19 h) ou 76 27 56 96: Laurent Laprot (10 h à 17 h). JdR le vendredi à partir de 20 h.
Gap (05000)
• Scrabble-Club Gapençais, Moulins de Valbonne, route de Bonne. Tél.: 92 53 63 26. Le lundi à 20 h 30 et les mardi et jeudi à 14 h 30.
Grenoble (38000)
• Amicale Scrabble-Club, 7 bis, rue A. Berges. Tél.: 76 87 04 57. Les mardi et jeudi à 14 h 30.
• Go: Bar Le Beaulieu, place Gustave-Rivet. Tél.: 76 46 27 72. Les lundi et mercredi de 20 h à 24 h.
Thonon (74200)
• Multijeux: Tarot-Club, 1, quai de Ripaille. Tél.: 50 26 26 00. Tous les jours de 14 h à 21 h: tarot, pétanque, belote, dames.

NORD-PAS-DE-CALAIS

Douai (59500)
• Multijeux: La Guilde de Flandre-Artois, 38, rue de la Boucherie. Tél.: 27 98 99 88. Elle est ouverte tout l'été et propose, en plus des activités ludiques habituelles GN et Murder Party ainsi que des tournois permanents en juillet et août de Blood Bowl, Stratégo, Peipa (jeu de carte créé par la Guilde), tarot, wargames... Pour savoir quels sont les clubs de simulation de Flandre-Artois ouverts cet été, téléphoner à la guilde.
Dunkerque (59140)
• Bridge-Club, Théatre de Dunkerque. Tél.: 28 24 10 87. Le vendredi de 20 h 15 à 0 h.
Henin-Beaumont (62110)
• Jeux de simulation, Les Nains des Beaux Monts, MJC, rue de l'Abbaye. Tél.: 21 20 06 48
Le Touquet (62520)
• Bridge-Club, 2, rue Saint-Louis. Tél.: 21 05 29 55. Parties libres tous les jours à partir de 15 h, tournois les mercredi, vendredi, samedi et dimanche.

LANGUEDOC-ROUSSILLON

Argelès-sur-Mer (66700)
• Club de Tarot des Albères, Hôtel de Ville. Tél.: M. Beyhurst: 68 81 13 92. Tournois les 15 juillet et 5 août à 21 h.
Béziers (34500)
• Occitan Club-Bridge, 16, avenue Albertini. Tél.: 67 76 55 96. Tous les jours à partir de 16 h, tournois le mardi à 20 h 30 et le jeudi à 14 h 30.
• Cercle Biterrois de Tarot, 29, allée Paul Riquet. Tél.: M. Boussioux: 67 62 24 40. Les mardi et vendredi à 21 h, les samedi et dimanche à 14 h.
Carcassonne (11000)
• Dames: Bar de l'Etape, 11, square Gambetta. Tél.: 68 25 56 95. Rencontres en fonction de la demande.
Grau du Roi (30240)
• Tarot: Léon's Club, Bar Léon, 2, avenue de la Gare. Tél.: 66 51 40 10. Rencontres tous les après-midi au café; un ou deux tournois par semaine auront certainement lieu.
Montpellier (34000)
• Bridge: Cercle du Commerce, 2, rue de Verdun. Tél.: 67 58 58 84. Tous les jours à partir de 14 h.
• Scrabble, Maison pour tous François-Villon, annexe le Castelet. Tél.: 67 63 55 54. Le lundi à 20 h 30, le mercredi à 15 h et 18 h et le samedi à 14 h 30.
• Multijeux: Maison pour tous Joseph-Ricôme, 7, rue Pagès. Tél.: 67 58 77 20 ou 67 58 71 96. Echecs tous les jours à partir de 17 h; go les mardi et jeudi à 20 h 30; Scrabble le lundi à 14 h.
• Echecs: Maison pour tous, 2, rue des Rezeteurs. Ouvert tous les jours de 18 h à 21 h et le vendredi jusqu'à 2 h.
• Echecs: Dans le cadre du tournoi international qui se déroule du 19 au 27 juillet, des rencontres et des tournois seront ouverts à tous, tous les jours de 17 h à 23 h, salle des Rencontres, Hôtel de Ville de Montpellier.
Narbonne (11000)
• Dames: Europe Hôtel, 2, bd Frédéric-Mistral. Tél.: 68 32 22 35. Le samedi de 14 h à 19 h.
Nîmes (30000)
• Maison Carrée Bridge-Club, 19, quai de la Fontaine. Tél.: 66 21 03 04. Tous les jours de 8 h à 24 h sauf le dimanche.
• Nîmes Scrabble, école de la Planète, chemin de la Planète. Tél.: Mme Gazeilles: 66 26 71 52 ou 66 21 00 59. Le mardi à 20 h 30, le jeudi à 14 h30.
• Echecs: Café le Prolet, rue Jean Reboul. Tél.: M. Laval: 66 84 39 59 (en soirée). Rencontres occasionnelles, téléphoner.
Perpignan (66000)
• Tarot-Club Grand Mariage, salle Saint-Vincens, Café des Sports, rue Nature. Tél.: 68 50 23 20. Le vendredi à 20 h 30.
Sète (34200)
• Cercle du Commerce Bridge-Club, 16, quai Maréchal de-Lattre-de-Tassigny. Tél.: 67 74 84 59. Les lundi et samedi de 15 h à 19 h et le jeudi de 20 h 30 à 24 h.
• Scrabble-Club Sétois, salle Mauric-Clavel, rue Maurice-Clavel. Tél.: 67 74 62 49. Le mardi à 20 h 30 et le samedi à 16 h.
Villeneuve-les-Maguelonne (34750)
• Dames: M. Georges Cravère, 22, lot. Le Maguelonne. Tél.: 67 69 42 45: rencontres en fonction de la demande.

LYONNAIS

Lyon (69000)
• Bridge-Club, 64, rue de la République. Tél.: 78 42 16 75. Tous les jours sauf les samedi et dimanche à partir de 14 h.
• Tarot: Club PLM Grenette, 31, rue Grenette. Tél.: 78 42 86 73. Tous les jours à 14 h 15, le week-end 15 h.
• Tarot-Club National, Hôtel National, 15, rue de Verdun. Tél.: 78 37 53 49. Les mardi et vendredi à 20 h.
• Jeux de simulation: Les Paladins des Traboules, 14, rue Palais-Grillet, 3e étage. Tél.: 78 38 25 41 ou 78 37 92 78. Rencontres les vendredi, samedi et dimanche.
• Go: Bar des Capucins, place des Capucins. Tél.: Melle Vilchenon: 78 24 98 30. Rencontres les mardi et jeudi à 20 h.
• Echiquier Lyonnais, 2, place des Terreaux. Tél.: 78 28 85 87. Tous les jours de 15 h à 19 h 30.
• Wargames: K.R.A.C., 1, rue montée du Garillan. Tél.: Jean-François Galtillon: 78 35 90 07 (après 20 h).
Saint-Etienne (42000)
• Echecs Club Stéphanois, 42, rue Polignais. Tél.: M. Lardon: 77 90 10 39. Ouvert tous les jours de 15 h à 20 h.
Sainte-Foy-les-Lyon (69110)
• Jeux de simulation: l'Anneau de Salut, MJC, 112, avenue Maréchal Foch. Tél.: 78 59 66 71. Téléphoner pour prendre contact.

NORMANDIE

Caen (14000)
• Scrabble: ASPTT Caen, Péricentre 5, Bât C, 7e étage, 53, avenue de la Côte de Nacre. Tél.: 31 55 30 91. Le jeudi à 20 h 30.
Deauville (14800)
• Tarot-Club de la Côte Fleurie, Hôtel Altéa, Port-Deauville. Tél.: Mme Halley: 31 88 28 81. Tournoi le vendredi à 21 h.
Donville (50350)
• Echecs: Les Deux Tours, école maternelle, rez-de-chaussée, place de la salle des fêtes.
Tél.: M. Pitel: 33 50 77 85. Le vendredi à 20 h 30; les mercredi et samedi à partir de 15 h, à l'échiquier géant du jardin de la mairie.
Evreux (27000)
• Club d'Echecs, 9, rue Frédéric et Irène Curie. Tél.: M. Chen: 32 28 81 65. Le vendredi à 20 h 30 et le samedi à 14 h 30.
Fécamp (76400)
• Tarot-Club Eprevillais, Le Carreau, Epreville, 76400 Fécamp. Tél.: M. Desveaux: 35 29 32 42. Le vendredi à 20 h 30.
Le Havre (76600)
• Havre Athlétic Bridge-Club, 5, place Léon-Meyer. Tél.: 35 22 56 01. Tous les après-midi à partir de 14 h.
• Scrabble: Maison des Jeunes, Porte Océane, 2, avenue Foch. Tél.: 35 42 66 97. Le lundi à 14 h 30 et le jeudi à 14 h.
• Go: Club UCJG, 153, bd de Strasbourg. Tél.: M. Govy: 35 43 34 47 ou M. Delamarre: 35 41 78 37. Le jeudi à 20 h 45.
• Echiquier, 153, bd de Strasbourg. Les lundi, mercredi, samedi de 14 h à 19 h.
• Jeux de simulation: Orc'nd Troll,

R. Stiglio, CLEC Charlie Chaplin, 70, avenue du Montgaillard.
Tél.: 35 54 02 00. Les mercredi de 14 h à 18 h, vendredi de 20 h à 2 h et samedi de 14 h à 18 h.

Neuville-les-Dieppe (76370)

• Ludothèque du Parc, M. Coulon, rue du Docteur Merault. Tél.: 35 82 86 10. Possibilité de jouer aux échecs, à Othello, aux dames et jeux de plein-air.

Rouen (76100)

• Rouen Scrabble, La Maison, 10-12, rue Saint-Julien, Centre Saint-Sever. Tél.: 35 70 18 36. Le mardi à 20 h et le vendredi à 14 h.

• Rouen Tarot, 13-15, quai de Paris. Tél.: 35 71 12 72. Ouvert tous les jours de 11 h à 1 h, le dimanche de 15 h à 20 h.

Saint-Lô (50180)

• Echecs: La Palière, salle de la bibliothèque, 50180 Agneaux, Saint-Lô (fermé en août). Tél.: M. Renaud: 33 05 19 63. Le vendredi à partir de 20 h 30.

REGION PARISIENNE

Antony (92160)

• Club de Go, 42, rue Céline, (fermé en août). Tél.: M. Galan: (1) 47 49 77 22. Le jeudi de 19 h à 24 h.

Chatenay-Malabry (92290)

• Jeux de simulation: Le Fer de Lance est ouvert tout l'été le samedi de 14 h 30 jusqu'au dimanche matin. Droit de table: 20 F. Renseignements au Réfectoire Ecole Jean-Jaurès, 444, avenue de la division Leclerc. Tél.: (1) 46 31 04 05.

Courbevoie (92400)

• Hamete Go Club, MJC, 184, bd Saint-Denis. Tél.: M. Dupont: (1) 47 85 00 24. Tous les jours à partir de 20 h 30.

Noisy-le-Sec (93130)

• Le Damier des Cheminots, 75, rue Emmanuel-Arago. Tél.: M. Vachet: (1) 64 27 50 69. Les samedi et dimanche de 14 h à 19 h.

Paris

• Bridge-Club Friedland, 8, rue Alfred de Vigny, 75008 Paris. Tél.: (1) 46 22 25 39. Parties libres tous les jours à partir de 14 h et le soir à partir de 21 h, tournois le mardi à 20 h 30.

• Bridge Amical XV, 39, rue Linois, 75015 Paris. Tél.: (1) 45 79 91 37. Tournois tous les après-midi à partir de 14 h 30, les samedi et dimanche à 15 h, le soir à 19 h et à 20 h 30 le week-end.

• Multijeux: PLM, 190, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél.: (1) 48 28 72 23. Scrabble les lundi, jeudi et samedi à 14 h 30; bridge tous les après-midi sauf le dimanche à 14 h 15, le lundi à 19 h et le jeudi à 20 h 30; tarot les lundi et vendredi à 20 h 30.

• Scrabble: Club des Amandiers de Paris, 38, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél.: (1) 42 05 04 68. Le mercredi à 20 h 30.

• Othello: Rencontres au jardin du Luxembourg, près des courts de tennis, ou au café Le Trait d'Union, 122, rue de Rennes, en cas de pluie. Tél.: Dominique Penloup: (1) 48 87 19 74. Le mercredi et le samedi à partir de 14 h.

• Béranger Club de Go, Collège Béranger, 5, rue Béranger, 75003 Paris. Tél.: (1) 42 78 46 28. Le mardi et le jeudi de 16 h 30 à 18 h.

• Go: Bistrot l'Eustache, 37, rue Berger, 75001 Paris. Tél.: (1) 40 26 23 20. Tous les jours de 15 h à 19 h.

• Go: Rencontre et Culture Franco-Asiatique, 29, avenue de Choisy, 75013 (fermé en août).
Tél.: (1) 45 86 10 52. Les samedi et dimanche de 15 h à 19 h.

• Backgammon: café Le Domino, 25, rue Buffon, 75005 Paris. Tél.: (1) 43 37 43 51. Le jeudi à partir de 21 h.

• Echecs: Chess XV, 37, rue Linois, 75015 Paris. Tél.: (1) 40 59 04 89. Ouvert tous les jours à partir de 15 h (peut-être fermé en août).

• Echecs: Caïssa, 2, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél.: (1) 48 74 02 14. Ouvert tous les jours, sauf le lundi, de 14 h 30 à 23 h.

• Echecs: Rive Gauche, OEPF, 5, rue du Moulin Vert, 75014 Paris. Tél.: (1) 45 42 96 36. Ouvert tous les jours de 14 h à 22 h.

• Jeux de simulation: PolyStyrène JR, 43, rue de l'Aiguillon, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél.: (1) 34 21 72 30. Rencontres de JdR tous les week-ends à Paris et à Jouy-le-Moutier où s'ouvre un nouveau local. Formule vacances: 25 F la journée avec le fanzine de l'association. Stage de peinture de figurines à la demande.

PROVENCE-COTE D'AZUR

Aix-en-Provence (13100)

• Aix Bridge-Club, 23, rue Manuel. Tél.: 42 38 32 51. Tous les jours de 14 h 30 à 18h 30, tournois les mardi à 19 h 30, vendredi à 14 h 30 et dimanche à 15 h.

• Scrabble-Club Aixois, 37, cours Mirabeau. Tél.: Mme Avond: 42 26 72 17. Parties le mercredi à 14 h et le vendredi à 14 h 30 et 17 h.

Antibes (06600)

• Go: J.P. Chaigneau, 83, hameau de Saint-Claude, chemin de Saint-Claude. Tél.: 93 74 22 08. Rencontre le mercredi de 20 h 30 à 24 h. Téléphoner pour prendre rendez-vous.

• Club Azur Tarot Cannes, Georges Berlioz, 12, avenue d'Apollon, (fermé en août). Tél.: 93 33 70 21 et 93 48 26 89. Le vendredi soir.

Apt (84400)

• Tarot: salle de la MJC. Tél.: Terry Kittler: 90 74 58 38. Le vendredi de 21 h à 24 h.

Arles (13200)

• Arlésien Bridge-Club, 15, rue du Cloître. Tél.: 90 96 00 33. Les lundi, mardi, jeudi et samedi de 14 h 30 à 19 h.

Aubagne (13400)

• Echecs: Centre de Vie Bernard-Pallissy. Tél.: 42 70 07 35. Rencontre le vendredi soir (frapper fort pour entrer!)

Avignon (84000)

• Nouveau Cercle Bridge-Club, 44, rue de la Bonnetterie. Tél.: 90 86 03 19. Tous les jours à partir de 14 h30, tournois le lundi à 14 h 30, le mardi à 20 h 30 et le samedi à 20 h 30.

• Scrabble-Club, Maison des Associations, 12, place des Carmes, 84000 Avignon. Tél.: M. Martinez: 90 25 61 13. Le lundi à 20 h 30, le mercredi à 14 h et le samedi à 14 h (à Montfavet).

• Echecs: foyer Intra Muros, Maison Manon, place des Carmes. Les mardi à 18 h et jeudi à 20 h 30.

Bollène (84500)

• Echecs: Le Cavalier Fou de Bollène, centre culturel Georges-Brassens, route de Saint-Paul. Le mardi à partir de 20 h.

Cannes (06400)

• Gallia Bridge-Club, résidence Gallia, bd Montfleury. Tél.: 93 38 16 10. Tous les jours de 14 h 30 à 20 h.

• Scrabble-Club, Potinière du Palais, 13, square du Marais, (fermé en août). Tél.: 93 68 48 31. Les mercredi et samedi à 14 h 30.

Carnoux (13470)

• Tarot-Club Carnoussien, salle des Services Techniques, avenue Claude-Debussy. Tél.: 42 82 04 76. Le jeudi à 21 h 30.

Hyères (83400)

• Hyères les Palmiers Bridge-Club, 22, avenue de Belgique. Tél.: 94 65 19 00. Tournois tous les jours de 14 h 30 à 19 h, le vendredi à 20 h 30.

Marseille (13000)

• Bridge: Cercle des Phocéens, 22, bis rue Montgrand, ouvert en juillet. Tél.: 91 33 10 89. Parties libres les lundi, mardi, jeudi, vendredi à 14 h, tournoi les mercredi et vendredi.

• Echiquier Phocéen, 8-10, rue Saint-Ferreol, chez Flunch. Tél.: 91 08 82 12. Ouvert tous les jours de 14 h 30 à 22 h.

• Go: Bar Katy, 81, rue Saint-Pierre, (fermé du 1er au 15 juillet). Tél.: R. Maire: 91 52 26 52.

• Jeux de simulation et GN: Association Khazadum, 64, rue Suffren. Tél.: M. Pierre Missud Vairo: 91 37 56 66. Ouvert tous les jours de 10 h à 19 h.

Menton (06500)

• Bridge-Club, Salons Résidence du Louvre, avenue Boyer. Tél.: 93 35 89 40. Tous les jours de 15 h à 19 h et tournois les mardis à 20 h.

• Scrabble-Club, Maison des Loisirs, Promenade de la Mer. Tél.: 93 35 95 18. Les mercredi et samedi 14 h 30 et le jeudi à 20 h.

Monaco (98000)

• Monte-Carlo Country Club, avenue Princesse Grace. Tél.: 93 41 91 77. Tous les jours à partir de 15 h sauf le lundi.

Nice (06000)

• Bridge-Club, 54, rue Gioffredo. Tél.: 93 62 46 46. Tous les jours à partir de 14 h 30.

• Scrabble: CACEL, Palais des Sports Jean-Bouin, Esplanade de-Lattre-de-Tassigny. Tél.: 93 91 07 90. Les lundi, jeudi et samedi à 14 h 30.

• Tarot-Club, Esplanade-de-Lattre-de-Tassigny. Tél.: Jean-Marc Saint-Amand: 93 13 13 08. Le vendredi à 20 h.

• Dames, Café de Paris, 42, rue Pastorelli. Tél.: 93 85 45 06 Le samedi à partir de 14 h.

• Multijeux: Echiquier Niçois, 33, avenue Jean-Médecin. Tél.: 93 88 00 01. Echecs, go et dames tous les jours de 14 h30 à 19 h 30.

Orange (84100)

• Bridge-Club, 4, rue de la République (au-dessus du café Le Bar des Glaces). Tél.: 90 34 01 79. Tous les jours de 14 h à 18 h 30, tournoi par paire le lundi à 14 h 30 et par duplicate le samedi.

Saint-Tropez (83990)

• Scrabble-Club, salle Louis-Blanc, bd Louis-Blanc. Tél.: 94 54 83 14. Le mardi 16 h et le vendredi à 14 h.

Velleron (84740)

• Echiquier Vélleronnais, mairie de Velleron. Tél.: 90 20 02 69. Stage pour les enfants de 8 à 14 ans du 7 au 12 août (sport+échecs), avec tournoi Open tous les après-midi à 17 h 30. Echiquier ouvert aux adultes tous les après-midi du 7 au 12 août.

LES MONSTRES SANGUINAIRES CONTINUENT DE PROLIFERER DU COTE DE MANCHESTER. LE BRILLANT WALKER LES A RENCONTRES! QUANT A WAGNER, IL A RECUEILLI LES IMPRESSIONS DE WOLFGANG LE PROLIFIQUE SUR LES BORDS DU RHIN. MAIS AU FIL DES NUMEROS, CETTE RUBRIQUE FRANCHIT DES NOUVELLES FRONTIERES. CETTE FOIS, ELLE EST CARREMENT PASSEE A L'EST, AVEC UN PETIT TOUR CHEZ NOS AMIS POLONAIS. A L'OCCASION D'UN BIEN SYMPATHIQUE CONGRES QUI A VU LA CREATION D'UNE ASSOCIATION INTERNATIONALE POUR TOUS LES PASSIONNES DE JEUX!

JOUEURS DE TOUS LES PAYS, UNISSEZ-VOUS!

Tel est l'appel historique (badaboum tsoin-tsoin) lancé par le premier congrès international consacré aux jeux. Evidemment, *J&S* était là!

Et c'est ainsi qu'est née, le 26 mai à Varsovie, l'IGA, l'International Gaming Association. En français et en plus long, l'Association Internationale pour le Développement des Jeux! Avec comme premier objectif d'assurer des échanges internationaux permanents d'information. Car ce fut bien la constatation unanime des participants: le premier besoin, des joueurs comme des créateurs, reste encore, à la fin du XXe siècle, l'information! Carence mise en évidence par la rencontre des invités occidentaux et de ceux des pays de l'Est. On pouvait s'en douter, ces derniers sont avides des récentes productions occidentales qu'ils ont bien du mal à se procurer, que ce soient wargames, jeux de rôle et autres jeux de simulation modernes ou logiciels de jeux. Mais de l'autre côté, si nous sommes ici au courant du moindre coup de pion de Kasparov, nous nous sommes aperçus que nous ne soupçonnions même pas la plupart des activités ludiques de nos voisins de l'Est. On ne peut qu'en regretter davantage la faible participation occidentale à ce congrès. Car, outre notre rédacteur en chef et Pierre Cléquin de l'Association Adage de Montpellier, auteur de *Baston* et d'une certaine *Tempête sur l'échiquier* (qu'un anticyclone obstiné tient éloignée de l'Hexagone), pour la France, on ne notait que la présence du Suisse Michel Etter, du musée du jeu de La Tour de Peilz et l'Américain Thomas Machowski, représentant l'éditeur *Avalon Hill*. Les clubs Groteka, les organisateurs polonais, avaient pourtant lancé de nombreuses invitations. Les absents ont eu tort! Il peuvent se racheter en envoyant propositions et informations au siège de l'association:

IGA
GROTEKA
Wydzial Kultury ZG ZSMP
ul. Smolna 40
Warszawa 00-375 (Pologne)



Quand des joueurs polonais donnent à des Russes un cours de... Civilization!

A QUOI JOUENT LES POLONAIS?

Aux échecs, bien sûr. Certains de leurs maîtres internationaux sont bien connus en France. Au bridge, leurs résultats internationaux sont également là pour le prouver. Mais encore? Une enquête publiée en 1982 donnait le classement suivant:

1. Tric-Trac (backgammon, en fait)
2. Dames (10 × 10 évidemment, ce n'est pas pour rien qu'on les nommaient "dames polonaises")
3. Echecs
4. Poker d'as
5. Mah-jong
6. Jeu du moulin (marelle)
7. Pachisi (une sorte de jeu de petits chevaux indien, voir *J&S* n° 16)
8. Wari (awele)
9. Go
10. Reversi

On ne dispose pas de sondage plus récent mais il est certain que go et reversi ont gagné des places dans ce "Top 10". Dans lequel ont également dû entrer des "jeux de société". Il n'est qu'à voir le nombre de copies de best-sellers occidentaux publiées ces dernières années. Car si les Polonais n'ont toujours pas de *Monopoly* "officiel", ils n'en ont pas vu moins de huit versions différentes apparaître. Sans parler d'un *Detektyw* qui ressemble à s'y méprendre au *Cluedo* et d'un *W Krzyzowke* qui rappelle "quelque peu" le *Scrabble*. Il ne leur manque que le *Trivial Pursuit*... Et encore... L'hebdomadaire Razem a publié l'été dernier un jeu constitué de 3 000 questions! Tous les ans, le magazine *Swiat Mlodych* élit "le jeu de l'année". Voyons le palmarès:

85: Fortuna (un "Monopoly")
86: Magik 7 (copie du Magic 7 d'Idéal Loisirs)
87: Fokus (le "Focus" de Sid Sackson)
88: Le mah-jong
89: Fantasolo



Le jeu de l'année 89.

Eh oui, les Polonais aussi vont être des héros! Et les voici touchés par le fantastique. On a pu lire dans le n° 2 de Joker, le petit frère polonais de *J&S* , l'histoire de Gary Gygax et des JdR! Et si on ne compte guère encore qu'une centaine de "rôlistes" à Varsovie à avoir découvert les délices d'*AD&D*, *RuneQuest* et *Warhammer* (traductions pirates, cela va sans dire), ils ont déjà créé leur fédération (1)! Et l'on annonce la parution prochaine d'un jeu de rôle original et de *Bogowie Wikingow* (Les Dieux des Vikings), mi wargame - mi JdR. Et celle de *Magia i Miecz*, la traduction du *Talisman* de Games Workshop



Deux productions polonaises "originales". Toute ressemblance...

GROTEKA?

En 1973, deux passionnés de jeux, un retraité du bâtiment, Tadeusz Urbanowicz, et un jeune journaliste, Jacek Ciesielski, fondent Groteka, association pour la popularisation des jeux. Aujourd'hui, il existe quelque 1000 clubs Groteka en Pologne! Tadeusz Urbanowicz continue à animer l'association de son enthousiasme infatigable. Quant à Jacek Ciesielski, outre ses rubriques de jeux dans divers magazines, il a créé sa propre revue, *Joker*, et sa société d'édition et de vente par correspondance. Si wargames, jeux de rôle et autres jeux de simulation ne sont aujourd'hui plus inconnus en Pologne, c'est bien grâce à ces deux pionniers!



Magia i Miecz, le Talisman polonais.

édité cette fois, c'est une grande première ici, sous licence!

Et les jeux de guerre? Il n'y a pas si longtemp, ils restaient absolument bannis: ils étaient encore saisis à la frontière l'année dernière et seuls y jouaient... quelques fils de douaniers! Aujourd'hui plus de problème. Seuls restent prohibés les jeux mettant en scène la Wehrmacht, mais les autres productions occidentales arrivent sans problème et plusieurs "adaptations" locales ont été éditées. Nous avons même trouvé un jeu de guerre polonais, simulant des combats navals de caravelles sur un plateau (pas très rigide il est vrai) de 60 × 85 cm pour 190 zlotys. Et la caissière de la librairie a eu beaucoup de mal à nous convaincre qu'elle ne s'était pas trompée de deux zéros car au cours officiel (ne parlons pas de marché noir!), cela représente un prix de 35... centimes!! Même compte tenu d'un faible pouvoir d'achat, cela ne fait vraiment pas cher! Est-il si étonnant qu'à de tels prix un fort complexe jeu de science-fiction se soit vendu en deux ans à... 150 000 exemplaires. Cela ne devrait-il pas donner des idées à certains de nos éditeurs?



Le Roi des vikings, mi-wargame mi-JdR.

(1) Stowarzyszenia Gier Fabularnych
Tomasz Makkowski
Belecha 29
01-437 Warszawa

Sur le front du Rhin

Les inventeurs forcent les tiroirs-caisses

Pour réussir à faire éditer un jeu, mieux vaut s'armer de patience et enduire son tempérament d'une bonne couche d'humilité. Les portes qui claquent, les téléphones qui raccrochent, les chefs de produits toujours en réunion: les motifs de découragement ne manquent pas.

A fortiori, rares, très rares sont les inventeurs de jeu qui vivent de leur passion créatrice. Les plus connus: Alex Randolph (*Intrigues à Venises, Claim...*) et Sid Sackson (*Acquire, Focus...*). Depuis quelques années, de nouveaux créateurs essaient d'accéder à ce gotha. Parmi eux, trois Allemands:

- Wolfang Kramer (*Heimlich & Co*: jeu de l'année en 1986) avouait tout récemment avoir quitté l'usine d'électronique où il travaillait, avec l'espoir de vivre de la création de jeux.

- Wolfang Riederssen, créateur d'*Ave Cesar*.

- Heinz Mester, un ancien carreleur qui a dû stopper son travail pour des raisons de santé.

En RFA, les firmes n'entretiennent pas de départements de création pour les jeux de société, sauf exception comme *Scotland Yard* qui a été développé par l'équipe de Ravensburger. En général, les jeux de société publiés ont été inventés par des auteurs indépendants qui, à force de tests et de persuasion, sont parvenus à convaincre des éditeurs.

Des royalties de 2 à 5 % sur le prix public, parfois un minimum garanti: les éditeurs n'ouvrent pas facilement leurs tiroirs-caisses. Aussi les créateurs vivant de leurs jeux doivent en développer un grand nombre. Est-ce possible? La quantité n'influera-t-elle pas sur la qualité de leur production?

Wolfang Riederssen, explique en quoi consiste ce travail très particulier.

J&S: Cette année, sept de vos jeux ont été édités. Comment est né cette passion pour les jeux?

W.R.: Je ne me rappelle pas exactement. Durant un séjour en Irlande, j'ai eu un peu de temps pour travailler sur les jeux. Et, un jour, j'en ai inventé un, que l'on pourrait appeler *"Bébé César"*. J'ai alors fait de nombreuses parties avec des amis; ce jeu leur a plu et ils m'ont suggéré de le faire éditer. J'étais un peu surpris, parce que je n'avais jamais pensé sérieusement à cette



DUNGEONBOWL

(*Games Workshop*)

Matériel:
- 32 figurines en plastique
- 64 fiches
- 8 donjons

But du jeu:
marquer le premier trois *touchdown*, ou bien anéantir l'équipe adverse.

Le jeu:
pour jouer à *Dungeonbowl*, il est indispensable de posséder un exemplaire du jeu *Blood Bowl*. Ce qui n'apparaît pas au premier coup d'œil sur la boîte puisqu'il faut retourner celle-ci pour lire ce renseignement.

Comme le laisse supposer le titre, ce jeu est un savant cocktail de deux des produits leaders de Games Workshop, *Dungeonquest* et *Blood Bowl*. Ainsi les figurines mises dans la boîte sont des nains et des elfes.

En général, ce jeu reprend les mêmes règles que *Blood Bowl*. Pour mémoire, les deux coaches forment des équipes de quinze joueurs. Au lancer de dés, les coaches attribuent des spécialités à chacun de leurs footballeurs (botteurs, lanceurs...) qu'ils notent sur des feuilles d'engagement. Le ballon est alors placé au centre du terrain et les équipes se ruent à l'assaut.

Le match se déroule en quatre phases:
- mouvement
- lancers et coups de pied
- attaques et tacles
- réserve de mouvement

Pour qu'un joueur parvienne dans la zone d'en-but adverse avec le ballon (touchdown), les coaches vont essayer de faire manœuvrer leurs équipes, soit pour protéger le porteur du ballon, soit pour le plaquer. Chaque action se résout par un lancer de dé et en lisant des tableaux.

Tout de même, *Dungeonbowl* apporte des variantes, comme de nouvelles zones pour tacler, et des modifications de règles pour les charges et les poussées. Le principal apport concerne le début de la partie: les deux équipes se font face et sont séparées par un donjon où se trouve caché le ballon. Nul ne sait donc d'où il va sortir.

Le livret de règles présente et explique très précisément cinq cas d'organisation. Sans aucun doute, il est possible d'en trouver d'autres qui modifieront les données tactiques du match.

Enfin, apparaissent, dans *Dungeonbowl*, de nouvelles règles:
- dissimulation de la balle
- téléportation des joueurs
- une nouvelle façon d'avancer avec le vent dans le dos.

Commentaires:
ce jeu très fortement inspiré de *Blood Bowl* vaut quand même le détour: il ravira à la fois les fans de *Blood Bowl* et les fans de "fantasy".

Il faut souligner que le travail de recherche sur les matériaux donne des résultats plus que satisfaisants puisque les figurines sont plutôt agréables à regarder et à manipuler.

Reste la grande inconnue: pourquoi l'équipe de Games Workshop a-t-elle décidé de vendre ce produit comme un jeu à part entière alors qu'il aurait suffi de modifier les règles de *Blood Bowl* et de publier un supplément? Car en fait, *Dungeonbowl* n'est, ni plus ni moins, qu'une extension de *Blood Bowl*.

EN BREF:
type de jeu: simulation fantastico-sportive
nombre de joueurs: 2
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 8/10
originalité: 5/10
prix moyen: 13*£
nous aimons: ♥♥

* Ce jeu est disponible à Londres chez *Just Games*, 71 Brewer Street, London W1R 3FB. Tél: 01 437 0761 ou 734 6124.

possibilité. Si j'ai créé *Bébé César*, c'était juste pour le plaisir.

Après avoir entendu leurs réactions, je me suis remis au travail et j'ai apporté quelques modifications au jeu pour le rendre plus amusant. Ainsi j'ai essayé d'en faire une course de voitures au lieu de garder l'ambiance des courses antiques qui faisait penser à Ben Hur.

J&S: A ce moment, espériez-vous vivre en inventant des jeux?

W.R.: Au début, je pensais que c'était possible. Mais au fil des mois, j'ai un peu modifié mon jugement. En revanche, je tiens à insister sur un point: je n'ai jamais voulu éditer mes jeux moi-même, comme beaucoup de créateurs le font. Je suis donc allé voir des éditeurs pour leur vendre mon jeu, dans la version course de voitures. Ravensburger l'a refusé parce que cette maison avait déjà introduit un jeu de ce type dans sa gamme, deux ans auparavant.

Peu de temps après, de nombreux éditeurs ont publié des jeux de courses de voitures. Avant que n'éclate la polémique sur la pollution. Après cela, je ne pouvais plus exploiter ce créneau. Alors j'ai transformé mon jeu en course de chevaux. J'ai également réalisé une version spatiale. Mais, quelques jours avant mes nouveaux rendez-vous avec les éditeurs, la navette Challenger s'est crashée.

J&S: Qu'avez-vous fait après?

W.R.: J'ai créé un jeu sur le crime, avec des détectives et tout le cinéma. Mais Ravensburger a édité au même moment *Scotland Yard*. Si bien qu'il a fallu que j'attende quatre ans avant que mon premier jeu soit édité.

J&S: Que représente le jeu pour vous?

W.R. : J'aime ça. Vous savez: une fois que vous avez fait un jeu, rien qu'un, cette passion vous prend aux tripes et ne vous quitte plus. Le jeu rentre alors dans votre vie et vous oubliez tout: ce qui vous entoure, la réalité. Le jeu devient alors la réalité pour vous. Le jeu vous habite.

En fait, en créant des jeux, je peux imaginer des choses que je ne pourrais même pas envisager dans la vie réelle. Et, cela c'est très important pour moi. Ainsi, quand vous jouez à *Ave Cesar*, vous pouvez rester calme et amical. Ou alors, vous pouvez être très agressif et très hostile envers vos adversaires. Mais sans jamais leur faire mal réellement.

(Propos recueillis par Daniel Wagner)

NEWS IN ENGLISH

par Brian Walker
(Games International)



Terminator Squad: huit figurines pour un escadron d'épouvante.

BLOOD BOWL STAR PLAYERS

Supplément pour Blood Bowl

Mais où s'arrêteront-ils? Games Workshop ne cesse d'enrichir le système *Blood Bowl*. Ce livret de 79 pages précise, comme son titre le laisse supposer, le rôle et les caractéristiques des joueurs vedettes: huit cartes en couleurs figurent huit d'entre eux. Des instructions permettront également aux joueurs de créer leurs propres footballeurs.

Le reste du livret contient essentiellement de nouvelles statistiques pour les équipes de *Blood Bowl*, et aussi de nouvelles règles ou précisions de règles. Bref, un supplément pour les fanas de ce jeu et seulement pour eux.

(Games Workshop)

ENCORE ET TOUJOURS GAMES WORKSHOP

Après *Blood Bowl*, *Dark Future*, *Adeptus Titanicus* et le petit dernier *Dungeonbowl*, *Space Hulk* sortira très bientôt des chaînes de fabrication de la firme de Manchester. Thème de ce jeu: les combats entre ces hideuses créatures venues de l'espace et les Aliens.

Comme ses prédécesseurs, *Space Hulk* sera vendu (certainement aux alentours de 200 F) dans une grande boîte avec 30 figurines en plastique, 5 dés, 49 cartes en couleurs pour les corridors et les pièces des vaisseaux, et aussi tout le matériel pour construire un Alien.

Egalement sur le planning de Games Workshop, *Terminator Squad*: huit figurines en métal pour *Warhammer 40.000* ou *Space Hulk*.

AVALON HILL VOIT CLAIR

Dans le même style que *Open Fire* et *Patton's Best*, Avalon Hill va sortir un wargame pour les fanas de combats de blindés en solitaire: *Main Battle Tank*.

Sortira également cet été *Blind Justice*, un jeu présenté dans le n° 57 de *J&S*. A tour de rôle, chacun des joueurs incarne le procureur puis l'avocat lors de procès ayant pour support des faits réels. Bien sûr, le but du jeu est d'extorquer le plus d'argent possible à vos adversaires.

1829 - 1830 - 1853: UNE TRILOGIE FERROVIAIRE

La maison d'édition Hartland Trefoil achève sa trilogie sur le chemin de fer avec *1853*. Tout comme *1830*, ce jeu créé par Francis Tresham reprend les principales caractéristiques de base de *1829* mais en les replaçant dans un nouveau cadre: cette fois-ci, l'Inde avec des étendues à perte de vue et des obstacles naturels de toutes sortes.

Dans ce cadre, l'habileté à construire des voies ferrées prend le pas sur les considérations financières. Ce qui parachève l'œuvre de Hartland Trefoil: dans *1829*, les joueurs devaient avant tout conquérir des territoires vierges... avant de se livrer à d'obscures manœuvres financières dans *1830*... Dans *1853*, les compagnies doivent vaincre les obstacles naturels.

Blood Bowl Star Players: pour des matchs encore plus sanglants.



CHAUD, DEVANT! CHAUD, DEVANT! L'ETE ARRIVE. LA DRAGUE, LA BRONZETTE, L'APERO. O.-K.! VOUS ALLEZ ETRE DEBORDES. MAIS VOUS ET MOI SAVONS TRES BIEN QUE L'ETE, C'EST LE MOMENT IDEAL POUR JOUER. SEUL, EN FAMILLE ET SURTOUT AVEC LES COPAINS. ALORS BONNES VACANCES ET RENDEZ-VOUS DANS DEUX MOIS, POUR NOTRE NUMERO DE LA RENTREE.

REACTIONS EN CHAINE SUR LA VO

Plaf! Le mini-dossier du mois dernier commence à faire de grosses éclaboussures. S'il nous était impossible pour des raisons de temps de publier vos lettres dans ce numéro, des éditeurs et des distributeurs nous ont joints au téléphone pour verser de nouvelles pièces à ce dossier brûlant. Quant à vos réactions, nous les espérons en plus grand nombre et nous les publierons dans le numéro de la rentrée.

• Régis Destrac de Transecom (importateur officiel de *Donjons & Dragons*)

"La mesure prise par la direction départementale de la Répression des Fraudes des Hauts-de-Seine nous fait perdre près de 200 000 F par mois. Par ailleurs, en nous interdisant de diffuser les produits en anglais, l'administration a cassé la dynamique des acheteurs. Ce qui accroît encore plus nos pertes. Mais nous irons jusqu'à la Cour européenne, s'il le faut. Depuis le début de cette histoire, le siège de TSR est tenu au courant, et André Moulin, vice-président chargé des affaires internationales, a même obtenu, avec un responsable de l'ambassade américaine à Paris, un rendez-vous, auquel devrait être présent Malcom Mitchell, le patron de TSR Angleterre."

• Fabrice Sarelli d'Hexagonal (importateur officiel de Iron Crown Enterprises et de Mayfair Games)

"Cette situation est due essentiellement au flou des textes. Ces textes sont si vagues que tout dépend de l'interprétation qu'en fera l'inspecteur désigné pour l'opération. La dernière fois que nous en avons rencontré un, nous avons réussi à le raisonner. Le problème est de savoir s'il considère nos produits comme des livres ou des jeux. S'il estime que ce sont des jeux, c'est également vrai pour les livres d'échecs, de bridge et bien d'autres encore."

• Michæl Kiffel de la société d'import IN'DYS créée en novembre 1988 (JdR et wargames)

"Lorsque nous avons créé cette société, nous ne connaissions pas ce problème. Mais dès que nous en avons pris connaissance, nous avons étudié quelles parades il fallait adopter. C'est pourquoi nous sommes actuellement en train de réaliser des traductions. Quant aux problèmes des JdR, je crois qu'il faut les considérer comme des livres. Mais je le répète: nous sommes là pour exercer notre activité et pour respecter la loi. Nous y remédions peu à peu."



INDISCRETIONS

SI VERSAILLES M'ETAIT CONTE

Enfin, il est de retour. Depuis la parution de *Fief* (pion d'or *J&S* en 1981), Philippe Mouchebœuf ne faisait plus trop parler de lui. Mais, dans sa tanière, ce fier Bordelais peaufinait *Aristo*, un jeu sur la vie de la Cour à Versailles: mi-JdR, mi-jeu de plateau. Chacun des joueurs incarne un courtisan et essaie d'acquérir richesses et honneurs en flattant le Roi ou la Reine. L'idée de ce jeu lui est venue, un soir de pleine lune, en parcourant les mémoires de Saint-Simon. Sortie en septembre chez Dragon Radieux.

CHAUD, L'ETE KENNER PARKER

Attention, la grosse cavalerie commence à débarquer dans les magasins. Si Schmidt et Milton Bradley ont plutôt choisi d'échelonner l'arrivée de leurs nouveautés, Kenner Parker avance ses bataillons coudes serrés. Pêle-mêle, la nouvelle version de *Long Cours, Ça passe ou ça casse, Brainstorm, Gages à gogo, Hit Parade* et pour finir *Casino Royal*. Ouf! L'air commençait à manquer.



DU CHOCOLAT DANS LES ROUAGES

Au moment où ils sortent *Laborinthus 2*, les deux Suisses Laurent Gabella et Patrick Savary hésitent à poursuivre la collaboration avec Dragon Radieux. En clair, les éditeurs suisses ont été déçus par la politique de distribution mise en place par Dragon Radieux pour diffuser leur jeu en France. Aussi, lors du Salon du Livre, ils ont pris contact directement avec différentes librairies parisiennes.

DU TURBO, DES PUZZLES ET DES CHANSONS

Pour ce brelan, Marc-Eric Gervais, le créateur de *Maxi-Bourse*, a frappé à toutes les portes. Réalisé en collaboration avec Pascal Giral, un responsable de la communication de Peugeot, *M6-Turbo Cup* (jeu sur la Formule 1 et sponsorisé par M6), sort en décembre chez Schmidt. Le but des participants: acquérir le titre de champion du monde, soit en F 1, soit en F 3000, soit en prototype, soit en groupe A. Le même mois, MB commercialisera *Puzzly* (où comment transformer le puzzle en jeu). Deux mois auparavant, Schmidt aura tiré de ses chaînes de fabrication, *Vocale*. Comme son nom l'indique, ce jeu prend comme thème la chanson. Mais, là, il ne s'agit pas de répondre à des questions, mais de chanter ou de faire chanter à quelqu'un les paroles inscrites sur les cartes. Ces trois jeux seront commercialisés dans de nombreux pays.

GENIES EN BOITE

Coproducteur de *Génies en herbe* sur FR3, ex-champion du monde de Scrabble, associé pour les Guides "Petit Malin" et "Petit Fûté", chroniqueur à *Jeux & Stratégie* et maintenant créateur de jeu: Benjamin Hannuna amasse les casquettes sur sa longue chevelure brune. En octobre prochain, Schmidt France commercialisera *Génies en boîte*, inventé par Benjamin et son associé Dominique Ozias. Un jeu fortement inspiré de l'émission télé où chacun des participants doit parier sur sa capacité à répondre aux questions.

LES DES BRULENT

Au feu, au feu! Les éditeurs belges de Flying Turtle ont reporté la sortie de *Max X*, après l'incendie qui s'est déclaré dans l'usine qui leur fabriquait les dés spéciaux de ce jeu. Sinon, *Kalahen* (jeu de plateau où chaque joueur doit rassembler des formules magiques) et *Murphy* (jeu de détectives) arrivent cet été en France ainsi que *Chicago* dans sa nouvelle boîte.



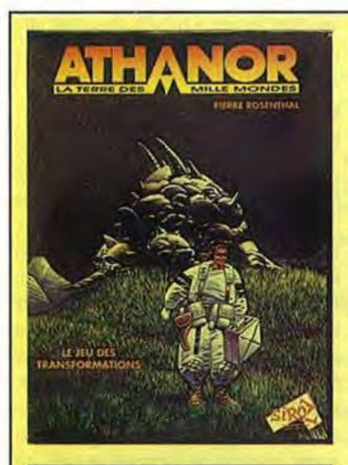
La sortie de Max X est reportée... pour cause d'incendie!

LE 1 000 BORNES SE DECLINE

Les 1 000 Bornes Olympiques avaient sonné l'ouverture. *Les 1 000 Bornes de l'histoire* (actuellement en vente au prix de 190 F) et *Les 1 000 Bornes des mots* (sortie en juillet) viennent compléter la panoplie. Pendant de nombreuses années, la maison Dujardin n'avait pas décliné ce produit pour lui conserver son originalité. Autres temps, autres mœurs avec la naissance de ses trois petits frères.

MOUCHEBŒUF VOIT GRAND

Patience, patience. Quand les fabricants italiens et britanniques des jeux Eurogames accéléreront le mouvement, *Fief II* arrivera dans les boutiques françaises. Et mieux vaut que cela arrive tôt:



ATHANOR

(Siroz / auteur: Pierre Rosenthal)

Matériel de jeu:
• 3 livrets
• un dossier "aides de jeu"
• dé non fourni

Le jeu:
Athanor, La Terre des Mille Mondes, Le Jeu des transformations, choisissez le titre que vous préférez. Mais l'officiel reste *Athanor*.
Athanor est un jeu de rôle de science-fiction et d'aventure qui se situe sur la Terre, vers les années 2300.
Cette bonne vieille Terre a subi de gros changements, notamment après les années du Chaos (vers 2110). Ainsi un virus, appelé Mu-Tan, développe de façon considérable les possibilités de mutation et d'adaptation chez l'homme. Mu-Tan "se fixe directement sur l'ADN" et modifie donc tous les organismes qu'il contamine, tout en s'adaptant à tous les changements de l'environnement. Et ce virus d'échapper au contrôle de ses créateurs et de se propager à vitesse grand V. Aussi, rien ne va plus: tout un chacun se modifie en fonction des conditions environnantes!
Près de deux cents ans après le début du chaos, des savants regroupés en Afrique essaient de trouver un traitement pour limiter les possibilités de mutation des humains. A cette époque, la Terre est morcelée en des milliers de petits royaumes et en cités "cocons" où les pouvoirs psioniques sont souvent illicites. Certains essaient de réunifier la planète; d'autres se réfugient dans leurs cités cocons.
Dans cet univers particulier, le personnage, créé par chaque joueur, va disposer de caractéristiques, de compétences et de talents (ce qui est somme toute commun dans un JdR) et aussi de pouvoirs psioniques répartis en trois domaines (intuition, action et altération).
Si votre personnage ne fait pas partie des 10% de veinards à posséder ces pouvoirs, il aura quand même la possibilité de se défendre contre les psis. Dans *Athanor*, les pouvoirs de l'esprit jouent un très grand rôle.
Le premier livret de 96 pages concerne les règles de jeu proprement dites: actions, combats, pouvoirs, expérience...
Le second livret est une encyclopédie alphabétique, sur la Terre des Mille Mondes. A noter qu'il est très pratique d'y trouver des informations pour mieux se plonger dans le contexte: un système de renvois facilite cette accumulation.
Enfin, le troisième livret, est réservé au Meneur de Jeu, lequel y trouvera tous les conseils pour monter des aventures ainsi qu'un scénario prêt à jouer: *Les Forges du Pacifique*.

Commentaires:
une première lecture, rapide, laisse perplexe. Une deuxième, permet de se faire une meilleure idée, et une troisième éclaire les zones d'ombre. Tout ça pour dire qu'*Athanor* ne s'adresse pas aux débutants. Même si les règles sont précises et cohérentes, elles n'en restent pas moins compliquées et exigent de nombreux calculs: certains sont d'ailleurs fastidieux.
Ce texte facile à lire n'est par ailleurs pas dépourvu d'humour: ainsi de nombreuses fausses pubs émaillent les livrets. Malheureusement, la présentation laisse à désirer avec une couverture carton très "cheap".
Pour conclure, Pierre Rosenthal a mis plusieurs années avant d'éditer ce jeu. Ce qui explique que ce JdR fonctionne bien. Reste qu'il n'apporte rien de vraiment nouveau.

EN BREF:
type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: à partir de 2
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 3/10
efficacité: 6/10
originalité: 4/10
prix moyen: 199 F
nous aimons: ♥♥

l'auteur,Philippe Mouchebœuf, a décidé de lancer, courant juillet ou août, un grand concours national sur ce jeu. Les participants joueront chez eux par équipes de six et enverront leurs résultats au Grand Maître qui se charge de distribuer galons de chevalier, de comte aux joueurs méritants. Des finales régionales sont mêmes prévues pour accéder au rang de comte. Quant au roi, il est élu par les ducs de France; il change tous les six mois et peut transformer la règle.

L'IMPORT, ÇA MARCHE

La Lorraine confirme son dynamisme en matière de jeu. Oriflam est né là-bas et maintenant IN'DYS, une société qui importe des JdR et des wargames. A l'origine de cette création, six fanas de figurines dont Michæl Kiffel.*"Cette idée nous est venue en constatant que certains produits de ce type étaient difficiles à trouver en France, voire impossibles en province."* Actuellement, ces jeunes Lorrains disposent déjà d'un catalogue de 220 pages avec des produits émanant de plus de 150 sociétés.

LES DONJONS FRANCAIS

Le pied droit sur le frein, le pied gauche sur la pédale d'embrayage, Transecom conduit à vue dans le drôle de monde des jeux. Côté nouveautés anglaises, le diktat de l'administration a interrompu net la distribution. Côté traductions, un petit coup d'accélérateur: en juillet, devrait arriver la traduction de la deuxième édition du livre du maître de jeu, suivie de très près par le module I6 d'*AD&D, Ravenloft* (l'un des musts en matière d'horreur à forte inspiration gothique) et par les modules DL6 et DL7 (*Dragons de glace* et *Dragons de lumière*). Le tout bien sûr en français.

MILTON BRADLEY A L'HEURE DE LA PERESTROIKA

Chance, hasard? A l'heure où l'homme à la tache rouge sur le front monopolise les caméras des télés, Milton Bradley commercialise *Soviet System*. De là à penser que Gorbatchev recevra des royalties... Dans ce jeu, chacun des joueurs doit accéder au poste suprême tout en se méfiant des autres joueurs, ses ennemis. Le premier jeu lancé sur ce thème, *Kremlin* (Avalon Hill), avait connu un succès d'estime. Quel sera l'impact de *Soviet System*?

JOUEZ A L'ECOLE

Les petits profs à barbichette, le doigt sur la couture du pantalon et la tête dans les nuages de l'histoire, ont du souci à se faire. Finis les cours d'histoire barbants, le JdR vient d'entrer dans les classes. Par quarante fois, Jérôme Bocquet et Philippe Coste, auteurs du JdR *Aux Armes, Citoyens* ont forcé, en toute légalité rectorale, les portes des collèges ou des écoles primaires du rectorat de Versailles. Après cette première expérience, ils ont


Un tableau noir pour expliquer un JdR: peu commun!

concocté un nouveau JdR, sur le thème de l'Europe... à la demande des instances éducatives. Ces auteurs sont si persuasifs qu'ils ont réussi à faire jouer les grands manitous du rectorat à leur JdR révolutionnaire.

MEDAILLE EN CHOCOLAT

Le génie français n'est plus à prouver. Pour preuve, les multiples


Anick Roschi cherche des finances pour éditer son jeu.

récompenses récoltées par des inventeurs français lors de concours. L'un des derniers en date, Anick Roschi. Ce Savoyard, animateur pour enfants, a reçu, lors du dernier Salon international des inventions à Genève, une médaille d'argent pour *Capedemil*, jeu de

Rappelons encore une fois notre nouvelle "échelle des cœurs":
✘ : non! A éviter absolument!
♥: bof... Seulement pour les acharnés du genre.
♥♥: ouais... Mérite le détour malgré des défauts certains.
♥♥♥: oui! Bon jeu. Intéressant. Mérite de figurer dans toute honnête ludothèque.
♥♥♥♥: oh!! Indispensable.
♥♥♥♥♥: ah!!! La merveille que nous attendons encore...

réflexion en solitaire. Actuellement, cet inventeur cherche des partenaires pour faire éditer son jeu.

CREATION EN CHAINE

Dans le Jura, à Paris et ailleurs, des créateurs continuent d'éditer leurs jeux. Il y a un an, un conducteur de travaux jurassien, Jean-Pierre Calame, a monté sa société d'édition, Juvimax, avec pour seul produit *Holding*, un jeu sur le thème de la finance. Seul inconvénient: ce créneau est déjà plus qu'encombré.

CHOLET AUX MAINS DES CHOUANS

Bleus contre Blancs: qui l'emportera à Cholet le 14 juillet? A l'appel de la mairie choletaise, les auteurs du JdR, *Aux Armes, Citoyens*, organisent un grandeur nature sur le thème des guerres de Vendée. Pour s'inscrire, s'adresser au magasin, Jeux Rêves: 10, rue du Commerce (41.58.77.88).

PARIS, VILLE OUVERTE

Suivez le guide et partez à la découverte de Paris avec *Passe-Muraille*, un jeu de piste à travers la capitale,



inventé par la société du même nom. Dans ce jeu, disponible en librairie (45 F), les joueurs, seuls ou en équipe, parcourent les différents arrondissements et doivent répondre à des questions, avec pour seul indice, les lieux qui les entourent. Une façon agréable de découvrir Paris. Surtout l'été.



LES PETITS DERNIERS

ABRAXAS OU LES SONGES D'EN'MAALK

Supplément pour Laborinthus

A peine deux mois après la sortie de *Laborinthus*, Laurent Gabella et Patrick Savary remettent cela avec le deuxième tome de la tétralogie de Marrouques. Ce supplément contient onze photographies pleine page, deux plateaux de jeu, six pions en bois, un texte introductif aux *Songes d'En'Maalk*, un glossaire, la suite des scènes et le verso des photos.

Fidèles à leurs principes, les deux auteurs suisses continuent à privilégier l'aspect esthétique. Pour l'aventure, les personnages sont enfermés dans les geôles de Marrouques et leur seule solution pour s'enfuir est de suivre un enchanteur qui va les emmener dans les Songes d'En'Malk. Dans ce monde mystérieux, "vivent" les morts (sic). A la recherche d'Abraxas et guidés par la haine de Balduin, les personnages vont devoir subir des épreuves.

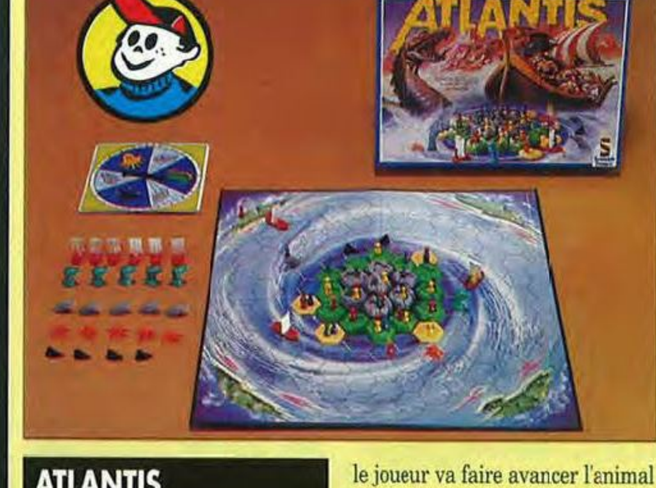
Dans l'une d'elles, le jeu de Nen, les joueurs essaieront d'aligner le plus vite possible trois pions de leur couleur. Deux types de mouvements sont possibles: bouger un pion ou tourner le plateau.

(Editions ecg, 390 F)

ALGORILUDE

Jeu de cartes

Algorilude a été inventé par un fana d'informatique. Comme le précise la règle, "*les informaticiens comprendront immédiatement le principe de ce jeu*". Pour les autres,



ATLANTIS

(Schmidt France / auteurs: J. et C. Courtland-Smith)

Matériel:
- un plateau de jeu figurant une carte d'un espace marin
- 37 blocs composant l'île: 7 gris (montagnes), 12 vertes (collines), 18 jaunes (plages)
- 48 îliens (12 par couleur)
- un tourniquet avec une flèche
- 6 monstres marins, 6 requins, 6 pieuvres géantes et 6 dauphins
- 12 bateaux à voile

But du jeu:
sauver ses îliens en les déposant sur des îlots de corail situés aux quatre coins du plateau.

Le jeu:
les joueurs commencent par construire l'île à l'aide des blocs de couleur. Ensuite, à tour de rôle, les joueurs vont placer, un par un, leurs douze îliens. Enfin, quatre bateaux (partie à 3 et 4 joueurs) sont placés aux quatre coins de l'île. A son tour de jeu, chacun va accomplir les trois actions suivantes:
- déplacement de ses îliens et des bateaux: chaque joueur dispose de trois points de déplacement (par exemple, il peut charger un îlien d'une plage sur un bateau puis faire avancer ce bateau de deux hexagones). Toute action coûte un point;
- enlèvement d'un bloc de l'île: sous chaque bloc, figure un symbole (par exemple, si un monstre marin y est dessiné, le joueur place un monstre marin à la place du bloc). Les îliens sur ce bloc sont placés, où il veut, par le joueur qui enlève celui-ci;
- lancement de la flèche du tourniquet: celle-ci s'arrête sur un animal marin et indique un chiffre indiquant le nombre de cases dont le joueur va faire avancer l'animal marin en question.

Au fur et à mesure du jeu, l'île se détruit peu à peu, et les îliens se retrouvent très souvent dans l'eau où ils peuvent nager (à raison d'une case seulement par tour), à condition de ne pas se faire dévorer par un monstre marin ou un requin. D'ailleurs, même à bord d'un bateau, les îliens sont toujours sous la menace des monstres marins et des pieuvres. Leur seule bouée de secours: les dauphins qui les aideront à gagner sains et saufs les îlots de corail.

A gagné celui qui a déposé le plus d'îliens sur les îlots de corail.

Commentaires:
Schmidt France a eu la main heureuse en reprenant ce jeu édité il y a quelques années (diffusé fort confidentiellement) par Gogny-Goubert.

Très original dans sa conception, *Atlantis* ne manque pas de fantaisie et il réjouira même les plus jeunes qui laisseront, certainement, de côté la double dimension stratégique du placement des îliens et du déplacement des bateaux et des animaux marins (encore plus importante quand le nombre de joueurs diminue). Pour rendre les parties encore plus stratégiques, les joueurs pourront supprimer la part de hasard suscitée par le tourniquet en se dotant, pour chaque tour de jeu, de trois points de déplacement pour les animaux marins.

EN BREF:
type de jeu: société et stratégie
nombre de joueurs: 2 à 4
clarté des règles: 7/10
matériel: esthétique: 9/10
efficacité: 7/10
originalité: 8/10
prix moyen: 200-240 F
nous aimons: ♥♥♥



AUERSTAEDT 1806

Vive l'Empereur
(*Editions Socomer / auteur: Didier Rouy*)

Matériel:
- 2 livrets de règles
- une carte en couleurs
- 2 dés
- 200 pions et un casier de rangement
- 2 tableaux récapitulatifs de pertes
- 2 feuillets mobiles (table des terrains, table des mouvements)
- un livret de 60 pages illustré sur l'historique de la bataille

But du jeu:
faire aussi bien que Davout, ou "moins pire" que Brunswick!

Le jeu:
Auerstaedt est le premier jeu d'une série de wargames consacrés à l'Empire, qui utilisera des règles standards complétées par des règles particulières propres à chaque bataille.
Après avoir placé les pions sur la carte, selon les instructions conformes à la réalité historique, les joueurs effectuent chacun, à leur tour, une phase complète de jeu: charges de cavalerie, tir, mouvement, corps à corps puis ralliement des troupes désorganisées.
Chaque pion représente un régiment et possède deux faces correspondant à un type de formation (ligne ou colonne), avec tous les détails de potentiels à connaître, ainsi que des numéros d'identification historique. La carte figure les détails du terrain dont découlent, comme dans tout wargame, des avantages pour la défense et des handicaps (ou bonus) pour le mouvement (vallons, cours d'eau...).
Il y a dix tours de jeu. Pour gagner, il faut atteindre des objectifs détaillés dans les "règles spéciales".

Commentaires:
l'intention de l'auteur semble assez évidente: avoir reporté sur un plateau tout ce qui fait l'intérêt d'un wargame avec figurines. L'idée d'insister sur les formations et les manœuvres est excellente et constitue un progrès remarquable. On sent également l'influence figuriniste dans le décompte des pas de pertes (jusqu'à sept!).
Malheureusement, toutes ces bonnes idées se perdent un peu dans les empilements de pions peu pratiques et les méandres d'une règle de base assez imprécise, qui fait largement appel à des connaissances présupposées du joueur sur la "période Napo" et force à d'incessants aller-retour d'un point à l'autre... On conseille fortement de lire la brochure historique contenue dans la boîte sous peine de ne rien comprendre.
La mise en place devrait être simple mais s'éternise à cause, encore une fois, d'imprécisions sur le placement initial: il aurait mieux valu préciser le numéro des hexagones de départ pour chaque unité, quitte à limiter la liberté du joueur. On aurait aussi aimé trouver les pions correspondant aux troupes de Bernadotte, restées honteusement l'arme au pied à quelques lieues de la bataille: que se serait-il passé si le futur roi de Suède avait bougé? Au total, un wargame passionnant mais complexe, qui intéressera le seul spécialiste. A moins d'une refonte des règles, avec adjonction de niveaux d'initiation.

EN BREF:
type de jeu: wargame
nombre de joueurs: 2
clarté des règles: 3/10
matériel: esthétique: 7/10
efficacité: 4/10
originalité: 7/10
prix moyen: 200-230 F
nous aimons: ♥♥

c'est une autre paire de manches. Dans ce jeu, il s'agit de construire un ordinogramme ou un organigramme en assemblant des cartes. Sur chacune des cartes, des figures géométriques utilisées par les informaticiens. Chacun des joueurs reçoit huit cartes: les cartes restantes forment le talon. Les joueurs devront toujours avoir en main huit cartes.



Si le principe est simple, les affaires se compliquent quand il s'agit de comprendre comment utiliser les cartes. En clair, il est difficile, voire impossible, pour un joueur sans notion d'informatique de jouer à *Algorilude*.
• Disponible dans certains magasins de la région parisienne ou sur commande à L'Œuf Cube, à Paris. (77 F)

BARAMI

Jeu de cartes
Ce jeu, pour l'instant diffusé à l'échelle artisanale, emprunte aux principes de la bataille et de la réussite. Les 32 cartes sont distribuées. But du jeu: avoir le moins de points. Le donneur joue une carte; les autres joueurs font de même sans tenir compte des couleurs jouées. Le joueur qui met la carte de plus haute valeur l'emporte. Celui qui vient de ramasser peut poser une carte sur le tapis (7 ou As), puis une seconde à condition qu'il commence une couleur. Ensuite les autres joueurs font de même.
Un autre tour commence et ainsi de suite. La manche s'arrête quand l'un des joueurs n'a plus de cartes dans la main. A ce moment, ce dernier marque - 50 points, et les autres le total des points qu'ils ont en main.
• Pour commander ce jeu, écrire à Xuo-Jeux Sauternes 33210 Langon. (Xuo Jeux, 26,20 F)

COMMANDO: SHANTIPOLE

Supplément pour Star Wars, le Jeu de Rôle
Au cœur d'un champ d'astéroïdes en état de siège, des Rebelles luttent pour sauver le commandant Ackbar et empêcher qu'un projet secret tombe entre les mains des forces de l'Empire.



Inutile d'en dire plus: le script (excellente idée) fourni dans l'encart détachable (4 pages) leur fournira tous les renseignements nécessaires pour entrer dans ce scénario créé aux Etats-Unis par Ken Rolston et Steve Gibert, et traduit en France par Jean Balczesak.
Cet encart comprend également les plans de la base de commandement d'Ackbar et du hangar de la station de recherche ainsi que des fiches pour les personnages non joueurs. La carte en couleurs, malheureusement non rigide, complète ce scénario.
Enfin, *Commando: Shantipole* comprend des données pour régler les combats dans *Guerriers des Etoiles* ainsi qu'une nouvelle planche de pions pour le wargame de l'espace.
Encore une fois, il est dommage qu'aucun index ne figure dans ce supplément.
(Jeux Descartes, 59 F)

10.000 $ REWARD

Jeu de rôle français
Cow-boy, desperado, tueur à gages, joueur de cartes, Indien, chasseur de primes, ex-militaire: tous ces personnages sont à interpréter dans ce JdR 100% français qui a, bien sûr, pour thème l'Ouest sauvage. Dans ce JdR, quatre types de



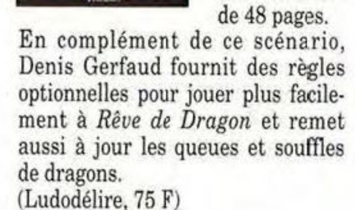
dés sont utilisés: 4, 6, 10 et 20 faces.
Pour déterminer les caractéristiques de votre personnage, lancez deux dés à 10 faces, additionnez les deux résultats, divisez la somme obtenue par deux puis multipliez le nouveau résultat par 100. Le nombre de points que vous obtenez est à répartir en sept caractéristiques: force, dextérité, rapidité (indispensable pour fuir les balles et non pour sortir son revolver),

stabilité émotionnelle, charisme, intelligence et beauté. Un autre jet de dés permet de déterminer la constitution, c'est-à-dire l'état de santé général de chacun des personnages. Ensuite, chaque classe de personnage dispose d'habiletés spécifiques.
La résolution des combats paraît très simple dans sa définition initiale avant que les auteurs ne compliquent la chose en faisant intervenir trop de modificateurs (armes, hauteurs de la cible...). Dans *10.000 $ Reward*, tirer est la principale occupation des personnages; aussi les auteurs donnent une liste des armes. Dans le scénario fourni, *La Fille de l'Est*, Félicia Campbell, enfant gâtée d'un sénateur, visite l'Ouest sauvage.
(Warlords production, 99 F)

L'ELIXIR DE HAUT-REVE

Scénario pour Rêve de Dragon

Denis Gerfaud vient de commettre son neuvième scénario pour le JdR, *Rêve de Dragon* dans la série *Miroir des Terres Médianes*. Ce scénario est rythmé par deux thèmes majeurs: la quête d'un élixir et le voyage.
Tout au long de cette aventure, les personnages vont essayer de découvrir la recette de l'élixir et se jouer des pièges tendus par des hauts-rêvants. Ce scénario peut être joué par un groupe de quatre à cinq joueurs de niveau + 5 ou + 6.
Un des lieux principaux de cette aventure est la bourgade de Smolod, un grand village triste où le commerce tient une place importante. Smolod est abondamment décrit dans ce livret de 48 pages.



En complément de ce scénario, Denis Gerfaud fournit des règles optionnelles pour jouer plus facilement à *Rêve de Dragon* et remet aussi à jour les queues et souffles de dragons.
(Ludodélire, 75 F)

REGLES AVANCEES. L'ANTRE DES MAITRES D'ARMES

Extension pour L'Œil Noir

Deux ans de désert: pas une extension à l'horizon. *L'Œil Noir* se morfondait dans sa tanière. Deux ans après la sortie du dernier supplément, *Havena*, les éditions Schmidt sortent enfin le deuxième tome des règles avancées. Rien de très surprenant, si ce n'est le prix.
Ce coffret contient donc le deuxième tome des règles avancées de *L'Œil Noir*, une aventure *L'Antre des Maîtres d'Armes*, une carte générale de Tharoune, de l'archipel Kilmakar et du royaume de Hashandra et trois dés (deux dés à 6 faces et un à 20).
En fait, ce deuxième tome contient les réponses que se posaient les joueurs de *L'Œil Noir*. Les systèmes de combat ne changent pas, mais sont enrichis de quelques armes de combat et de contact. Des nouveaux sortilèges runiques aux dieux, ce recueil passe en revue les aspects magiques non abordés dans le précédent tome.
Par ailleurs, le Nouveau Monde est passé au crible: système social, créatures, dieux.
Le cadre de l'aventure, *L'Antre des Maîtres d'Armes*: une forteresse où un lord donne une fête. Les joueurs incarnent des personnages qui, bien que participant à la fête,

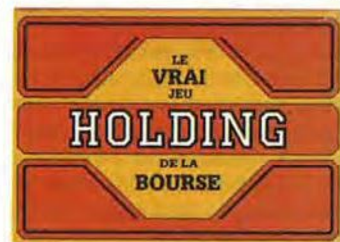


constitue la Cinquième Colonne d'une invasion. De l'intérieur de la forteresse, ils vont préparer l'assaut de leurs alliés.
(Schmidt France, 170 F)

HOLDING

Jeu de société

Encore un jeu sur la Bourse. *Maxi-Bourse, Le Grand Jeu des Affaires, Action Bourse* et maintenant *Holding*. Ce dernier, commercialisé dans le Jura depuis maintenant plus d'un an, est tout à fait classique: variation de la cotation,



agent de change, achats et ventes d'actions. Des cases "événements" permettent aux joueurs de déclencher une OPA, de provoquer un krach boursier ou encore de diviser leur capital. Bref, rien n'est oublié.
(Juvimax, 349 F)



CAMELEON

(Domoland / auteur: Henri Chanteux)

Matériel:
• un plateau en forme de croix à quatre branches
• 64 pions de couleur: 24 blancs et 10 dans chacune des couleurs suivantes (vert, bleu, rouge et jaune).

But du jeu:
transférer les pions de sa couleur dans la branche de la croix située en face de leur branche de départ. La branche d'arrivée est repérée par une barrette de la couleur de leurs pions.

Le jeu:
en position de départ, les dix pions de chaque couleur sont placés dans leur branche de départ et les vingt-quatre blancs sur la partie centrale de la croix. La case centrale de la croix est laissée vide.
Pour transférer ses pions, chaque joueur dispose, à son tour de jeu, de cinq coups consécutifs: il doit pousser un pion ou une colonne de pions en ne touchant qu'un pion de sa couleur ou un pion blanc.
Il est interdit de toucher les pions de son ou ses adversaires. Autres interdictions: pousser un pion sur la dernière ligne d'une branche qui n'est pas celle de son départ ou de son arrivée; contraindre l'adversaire à effectuer cette manœuvre; empêcher un adversaire de jouer.
Par poussées successives, chacun va essayer de faire avancer ses pions dans la direction souhaitée. Lorsqu'un joueur n'a plus qu'un pion à rentrer pour finir la partie, ses adversaires ne peuvent faire reculer ce pion.
Tout coup joué ne peut être repris. Le gagnant est celui qui arrive le premier à remplir ses cases.
A quatre joueurs, chacun choisit une couleur. A deux joueurs, chaque joueur prend deux couleurs ou une couleur. Pour faire une partie rapide, les joueurs peuvent n'utiliser qu'une rangée de pions.

Commentaires:
le mécanisme du *Caméléon* n'est pas sans rappeler le principe du Taquin. Mais ce jeu a l'avantage de se jouer en société. Indéniablement, le matériel est agréable à utiliser et la qualité du matériau certaine. Les grincheux diront qu'en poussant trop fort, les pion sautent. Certes, mais cela permet aussi de pouvoir replacer les pions plus rapidement en début de partie.
Un conseil: mieux vaut commencer par faire une partie avec une seule rangée. *Caméléon* est un jeu aux multiples qualités tactiques, mais maîtriser cette dimension requiert un long apprentissage. Un bon point: les règles sont simples et on peut jouer très vite à *Caméléon*. Bref, ce jeu ravira les passionnés de jeux tactiques abstraits.

EN BREF:
type de jeu: tactique abstrait
nombre de joueurs: 2 ou 4
clarté des règles: 9/10
matériel: esthétique: 8/10
efficacité: 6/10
originalité: 6/10
prix moyen: 180 F
nous aimons: ♥♥



DROLE DE FROMAGE

(Schmidt / auteur: W. Riederssen)

Matériel:
- un plateau de jeu carré
- 4 gros morceaux de fromage, 8 moyens et 4 petits
- 10 vers en papier (dont 4 de rechange)
- 4 souris
- un dé spécial

But du jeu:
pousser le maximum de fromages dans son camp tout en évitant les morceaux véreux.

Le jeu:
avant de commencer à jouer, les participants placent un ver dans six morceaux de fromage (deux gros et quatre moyens). Ensuite, ils placent tous les morceaux de fromage : les gros morceaux au milieu et les petits aux quatre coins.

A son tour de jeu, chacun lance le dé et avance sa souris d'autant de cases que de points indiqués. Lorsque le dé s'immobilise sur l'étoile ★, le joueur le relance et double les points sortis. On ne double qu'une fois même si l'étoile apparaît plusieurs fois.

Une souris peut changer de direction pendant le même déplacement et repasser sur la même case, mais il n'est pas possible de passer par-dessus une autre souris.

Quand elle se déplace, une souris pousse les morceaux de fromage à la seule condition qu'elle ne déplace pas une autre souris. Pour qu'un morceau de fromage soit récolté, il doit passer par la porte d'un camp (peu importe qui le pousse).

Quand il n'y a plus de fromage sur le plateau ou que ceux restants sont bloqués dans les coins, les joueurs comptent leurs points: les morceaux véreux ne valent rien, les gros morceaux 4 points, les morceaux moyens 3 et les petits 2.

Avant de commencer la partie, les joueurs décident s'ils soulèvent en cours de partie les morceaux de fromage pour voir s'ils sont véreux.

Commentaires:
les joueurs de *Drôle de fromage* auront certainement envie de croquer les morceaux de fromage tellement ce matériel est agréable à manier.

Question stratégie, ce jeu n'est pas sans rappeler *Abalone*, même s'il n'atteint pas la même dimension dans ce registre. Le seul reproche qu'on puisse adresser à *Drôle de fromage* est d'introduire une imprécision dans la règle quant à la délimitation des camps.

Bien sûr, les joueurs comprendront très vite que les fromages doivent rentrer par les différentes portes: sinon, le jeu perd de son intérêt.

Un petit conseil: à trois, le joueur qui n'a pas d'adversaire en face de lui jouit d'un avantage certain.Agréable à manier, très simple à jouer, pas du tout rébarbatif, *Drôle de Fromage* est un jeu idéal pour une initiation à la stratégie. Les joueurs plus exigeants préféreront *Abalone*.

EN BREF:
type de jeu: stratégie
nombre de joueurs: 2 à 4
clarté des règles: 5/10
matériel: esthétique: 9/10
efficacité: 8/10
originalité: 5/10
prix moyen: 210-220 F
nous aimons: ♥♥

PARANOIA 2

Cette nouvelle version est compatible avec la première à condition de modifier quelques données. Cette seconde édition se présente sous la forme d'un livre de 176 pages.

Les différences, surtout d'ordre technique, ont pour but de simplifier le jeu. Par exemple, les dés de pourcentage sont remplacés par un dé à 20 faces. De même, les arbres de compétences, trop complexes, ont disparu.

Les joueurs qui connaissent bien la première version ne verront que des avantages à ces changements. Leur problème sera surtout d'adapter les anciens scénarios à cette version. Par exemple, pour les personnages prétirés, les feuilles de personnage sont difficilement adaptables, à moins de connaître sur le bout des doigts les deux versions. Heureusement, un chapitre précise comment réaliser ces adaptations.

Mais, attention! Même si les règles ont été simplifiées, *Paranoïa II* n'est pas devenu un JdR pour grand débutant. Loin de là! Il reste avant tout *Paranoïa* avec tout son humour et sa personnalité.
(Jeux Descartes, 169 F)

SUPREMATIE 2

Extension pour Suprématie

Un an et demi après la parution de *Suprématie*, Jeux Descartes sort cette extension qui résout la plupart des problèmes que les joueurs se sont posés: *Suprématie 2* condense en fait les informations déjà données, en version originale, dans les trois extensions éditées, outre-Atlantique, par Supremacy Games Inc. Dans ce supplément, un guide de l'arbitre, des cartes de ressources et des pions.

Présenté sous forme de questions-réponses, le guide de l'arbitre a le mérite de clarifier certains points de règles essentiels mais jusqu'alors incompréhensibles ou non cohérents avec les grands principes de jeu. Ainsi la phase attaque (le cœur du jeu!) est reprise point par point, et, dorénavant, certaines actions, comme le droit de riposte ou l'attaque nucléaire en nuage ne devraient plus être l'objet d'interminables discussions entre joueurs.

Les joueurs devront choisir parmi la cinquantaine d'options celles qui les intéressent le plus (propositions de traité, options de "bases nucléaires" secrètes...).

Aucun doute, la règle du jeu simultané et aléatoire sera adoptée par tous les joueurs: elle permet d'exécuter les phases les unes après les autres, l'ordre de passage étant déterminé par un système de paris et non plus par le hasard du dé. Il est donc désormais possible d'élaborer des stratégies sans avoir à redouter le sort des dés: cette variante justifie à elle seule cette extension.

De nouvelles productions off-shore sont détaillées dans le lot de cartes de ressource, parfaitement compatibles avec celles du jeu de base.

Quant à l'option "seigneurs de la guerre et pirates de la zone neutre", elle complique et retarde le déroulement du jeu. Les obstacles que constituent les seigneurs de la guerre et les pirates, sont essentiellement économiques, puisqu'il faut les soudoyer afin de faire circuler les ressources par leur territoire.

(Jeux Descartes, 160 F)

TAPIPOKER

Disponible depuis maintenant deux mois chez certains détaillants, cette adaptation du poker d'as est vendue 340 F dans sa version familiale et 2 990 F dans sa version luxe.

LES NOUVEAUTES RAL PARTHA

Ces nouvelles figurines (25 mm) sont utilisables pour *AD&D* et vendues 30 F.



Géants: Un sorcier démon de la mythologie japonaise, un beholder et un umberhulk.

COMPLEMENT SUR LE DOSSIER FIGURINES

Suite à une lettre fort gentille de la propriétaire du magasin Crazy Orque Saloon à Marseille, nous tenons à préciser que les figurines Denizer et Rieder Design sont disponibles dans ce magasin (11, rue Jean-Roque à Marseille) ainsi que les figurines Minifigs.

Pour mémoire, nous vous rappelons les caractéristiques de ces marques: Denizen et Rider Design font toutes deux dans l'Heroïc Fantasy 25 mm. Quant à Minifigs, 80% de sa production est consacrée à l'histoire (15 et 25 mm) avec pour spécialités:

l'Antique, le Médiéval et l'époque napoléonienne.

OUVERTURE A BONNEUIL-SUR-MARNE

Depuis le 11 mai, s'est ouvert à Bonneuil-sur-Marne, dans le Val-de-Marne, *L'Arche Ludique*. Ce magasin est spécialisé dans les jeux de simulation, de réflexion et de stratégie, les jeux de rôle, les wargames, les figurines et les logiciels de jeux. Bienvenue aux petits nouveaux.

LES ECHECS SUR LE PAPIER

• ***Almanach des Echecs* par Christophe Bouton et Jean-Pierre Mercier, Editions Payot, 320 pages, 190 F.**

Le chroniqueur de *Libération* et l'animateur de "36-15 ROQUE" racontent l'année échiquéenne 1988 en détail. Mois par mois, tout d'abord, ils reprennent les articles de *Libération* et leurs infos: résultats de tournois, articles politico-échiquéens, anecdotes...

Les images de l'année défilent ainsi, et, avec le recul, reprennent leurs justes proportions. D'anodins, des événements peuvent ainsi devenir importants, et inversement.

Dix parties, commentées chacune par différents auteurs échiquéens, constituent la deuxième partie du livre. 250 exercices tactiques, déjà publiés dans le quotidien, sont ensuite proposés au lecteur. Il est dommage que ceux-ci ne soient pas tous de l'année 1988, ce qui nuit un peu à l'unité de l'ouvrage.

Pour conclure, Bouton et Mercier ont eu la riche idée de nous proposer la liste des joueurs titrés de par le monde, pays par pays, et, encore plus original, une carte du monde représentant la densité échiquéenne.

Tous les fans d'échecs, trop occupés pour suivre l'actualité au jour le jour, trouveront dans ce livre de quoi combler ces vides... à condition de disposer d'une somme bien conséquente pour un livre qui ne contient aucune illustration photographique.

• ***Les Coups de maîtres aux échecs* par Bent Larsen, Editions Payot, 170 pages, 120 F.**

Il n'est plus besoin de présenter le champion danois, sans doute le meilleur joueur occidental des années 60, avant l'arrivée de Fischer. Ce joueur brillant montre dans cet ouvrage ses talents de pédagogue. Comme tous ceux qui dominent leur sujet, il peut expliquer très simplement les cheminements les plus complexes. Le chapitre, "Trouvez le plan", illustre très bien cette démarche: en vous forçant à méditer sur une position, cela peut vous permettre de mesurer la différence entre vos conjectures et celles contenues dans les arcanes de la pensée d'un Grand-Maître. A savourer.

• ***La Stratégie moderne* par Ludek Pachman, Editions Grasset-Europe Echecs, deux tomes, 478 pages, 260 F.**

Sous ce titre, se cache un livre beaucoup plus modeste. Tout d'abord le terme "moderne" ne doit être pris qu'au sens large puisque les exemples les plus récents examinés dans cet ouvrage datent du début des années 70. Au lieu de "La Stratégie", le terme "Les Eléments de Stratégie" aurait également été plus judicieux puisque Pachman passe en revue chaque type de pièce et montre des situations typiques de leurs forces et faiblesses. Ce qui offre ainsi un (petit) catalogue d'images échiquéennes, sans idée stratégique vraiment originale comme l'avait fait Nimzo-vitch en son temps. Pachman se rapproche plus de Euwe, dont l'œuvre *Das Mittelspiel* l'a visiblement inspiré.

• ***Les Champions du monde: de Morphy à Fischer* par Gedeon Barcza, Laszlo Alföldy et Jenö Kapu, Editions Grasset-Europe Echecs, deux tomes, 730 pages, 400 F.**

La vie et l'œuvre de treize champions du monde (officieux dans le cas de Morphy et Anderssen) sont retracées de façon particulièrement attractive. Les parties d'échecs jalonnent les récits biographiques, illustrant la maturation des champions au fil de leur vie. Trois reproches tout de même: l'absence totale de représentation imagée de ces héros, l'absence des "deux K" et, enfin, le prix. Malgré ces quelques défauts, voilà un excellent ouvrage.

OTHELLO PAR L'EXEMPLE

Le club de la rue d'ULM et la fédération française d'Othello présentent ce livre de 175 pages écrit par un collectif autour de Elie Cali. Après un succint mais précis rappel des règles d'Othello, des parties sont analysées et commentées par des experts.

Même si le débutant trouve son compte dans les premières pages qui lui donnent un aperçu assez complet du jeu, les analyses, qui forment tout de même la partie la plus volumineuse de ce livre, s'adressent avant tout à des joueurs déjà confirmés.

(L'Impensé Radical, 120 F)



YOTAL

(Indices / auteur: Daniel Siguier)

Matériel:

• un plateau de 188 cases triangulaires de couleurs
• 2 jeux (blanc et noir) de 20 pions

But du jeu:

amener le maximum de pions sur les treize cases de la première ligne adverse.

Le jeu:

au centre du plateau, une zone neutre. Autour de cette zone, deux zones de départ sur laquelle les deux joueurs placent l'ensemble de leurs pions. Sur chacun des pions figurent trois couleurs. On ne peut placer un pion que sur une case d'une de ses trois couleurs. Un pion jaune-vert-rouge ne pourra être placé que sur une case verte, rouge ou jaune.

A son tour de jeu, chacun déplace un de ses pions. La case initiale et la case d'arrivée doivent avoir un côté commun ou un angle opposé par le sommet. De la même façon que pour le placement de départ, les pions se déplacent sur une case d'une de leurs trois couleurs.

Pour prendre, il suffit de se placer sur la case d'un pion adverse, mais la prise n'est pas obligatoire. On peut prendre n'importe où, sauf dans la zone neutre (au centre et en noir sur le plateau).

Chaque joueur ne peut avoir plus de trois pions en attente sur cette zone. Pour y entrer ou en sortir, il suffit que le pion soit précédemment placé sur une case ayant un côté commun avec la zone neutre.

A la fin de la partie, seuls sont comptés les pions situés sur la première ligne adverse.

Commentaires:

Daniel Siguier, déjà créateur du *Logitac*, continue dans cette voie des jeux tactiques abstraits avec le *Yotal*. Pour y jouer, mieux vaut se munir de lunettes de soleil tellement les couleurs sont vives. Gag à part, pousser des pions en bois colorés est plutôt agréable.

Le nerf de ce jeu, c'est la couleur. Pour bien saisir les subtilités du *Yotal*, les joueurs doivent très vite mémoriser visuellement à la fois leurs possibilités de mouvement (ainsi que celles de l'adversaire) mais aussi la configuration colorée du plateau.

Si l'on aborde l'aspect tactique du jeu, la zone neutre est plus un refuge qu'un endroit où s'embusquer pour prendre les pions adverses. Quant aux joueurs à l'œil rapide, ils remarqueront très vite que les cases se touchant par leurs sommets de même couleur sont très importantes pour avancer en ligne droite.

Si le mécanisme de *Yotal* est original, la règle pèche par omission. Ainsi, une fois arrivé sur la première ligne adverse, un pion est-il encore prenable?

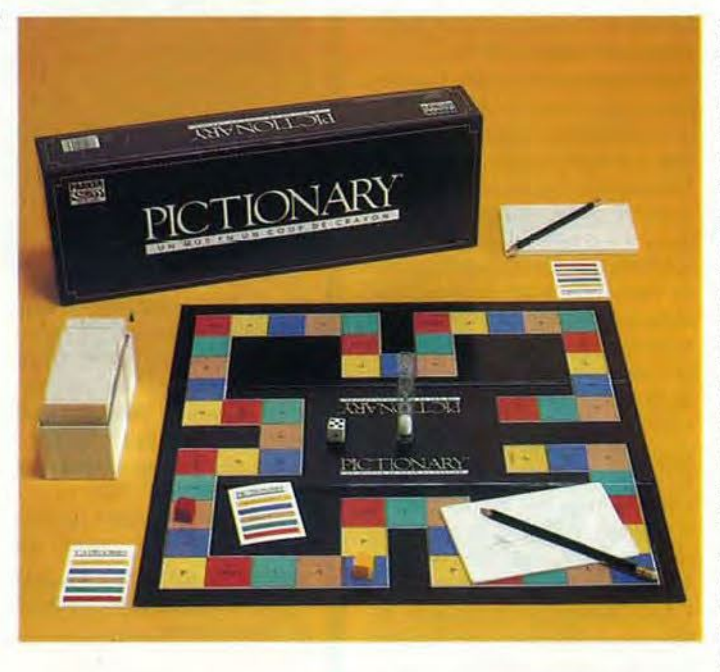
Bref ce jeu tactique abstrait a le mérite de concilier deux principes de jeu: le blocage de l'adversaire et la prise des pions adverses.

EN BREF:
type de jeu: tactique abstrait
nombre de joueurs: 2
clarté des règles: 6/10
matériel: esthétique: 8/10
efficacité: 6/10
originalité: 8/10
prix moyen: 238 F
nous aimons: ♥♥

PICTIONARY FACE A SES IMITATIONS



"QUE PENSEZ-VOUS DES MAISONS D'EDITION QUI ONT COPIE LE *PICTIONARY*? VONT-ELLES VOUS CONCURRENCER?". A CETTE QUESTION, ROB ANGEL, LE CREATEUR MILLIONNAIRE DE CE JEU, AVAIT REPONDU AUSSITOT: "PEU IMPORTE, NOUS AVONS UN ENORME AVANTAGE SUR ELLES: NOUS AVONS ETE LES PREMIERS SUR CE CRENEAU". DORENAVANT, TOUT JOUEUR, DESIREUX D'ACQUERIR UN JEU OU L'ON DOIT FAIRE DEVINER UN MOT LE PLUS VITE POSSIBLE EN UN COUP DE CRAYON, A EN EFFET LE CHOIX ENTRE L'ORIGINAL, *PICTIONARY* ET SES DEUX PETITS FRERES: *IMAGES* (SCHMIDT) ET *CROQ'IMAGES* (JUMBO). ET CET ETE, LE PETIT DERNIER, *DESSINEZ, C'EST GAGNE* (MILTON BRADLEY), REJOINDRA CETTE NOUVELLE FAMILLE NOMBREUSE. POURQUOI ET COMMENT UN EDITEUR PEUT-IL S'INSPIRER AUSSI AMPLEMENT D'UN JEU DEJA EXISTANT? TOUT SIMPLEMENT PARCE QUE LA LEGISLATION NE PROTEGE NULLEMENT LES IDEES, NOTAMMENT EN MATIERE DE JEU. IL SUFFIT SIMPLEMENT DE CHANGER LA FORME DE LA REGLE ET DE MODIFIER LE PLATEAU: APRES, TOUT EST PERMIS. CETTE EXPLICATION ETANT DONNEE, IL S'AGIT DE SAVOIR LEQUEL DE CES JEUX EST LE MEILLEUR. EN POSANT COMME POSTULAT QUE PICTIONARY RESTE LA REFERENCE ET QUE LES AUTRES N'ONT FAIT QUE L'IMITER.



But du jeu:

point commun des trois, il faut faire découvrir des mots, à l'aide de rapides dessins et parvenir le premier à la case d'arrivée.

Le jeu:

• **Equipes ou individuel:** première grosse différence: là où pour jouer à *Pictionary*, il fallait se répartir en équipes, *Croq'Images* peut se jouer à trois (pourquoi pas à quatre, à cinq ou même à plus) et *Images* peut se pratiquer sans constituer d'équipe. Mais ces deux jeux n'ont pas tout à fait réussi à tuer le père puisqu'ils proposent tous deux une version pour jouer en équipe.

• **Catégories:** dans chacun des jeux, les cartes sont réparties en catégories: cinq dans *Pictionary* (personne, lieu ou animal; objet; action; divers; défi); six dans *Images* (hommes-bêtes-plantes; environnement-espace-temps; métiers-gens-personnages; économie-société-technique; logis-maison-accessoires; verbes et actions); et quatre dans *Croq'Images* (objet ou lieu; personne ou animal; nom composé ou expression; action).

• **Déplacements:** sur ce point, des différences sensibles commencent à apparaître. Dans *Pictionary*, à son tour de jeu, l'équipe tire une carte de la catégorie correspondant à la case sur laquelle elle se trouve. Si le dessinateur parvient à faire deviner le mot recherché avant que le sablier ne se soit vidé, son équipe lance le dé et avance d'autant de cases. Elle tire alors une carte et ainsi de suite. Cette équipe garde la main tant qu'elle répond correctement.

Dans *Croq'Images*, il y a en fait deux parcours. Sur l'un, un seul pion que chaque équipe déplace dans le sens qu'elle souhaite, à son tour de jeu en lançant le dé; selon la case où se trouve ce pion, l'équipe ou le joueur tire une carte de la catégorie correspondante. Sur l'autre parcours, les équipes avancent leur pion en cas de bonne réponse. Ensuite, le principe est le même que dans *Pictionary*.

A trois, le dessinateur doit faire deviner aux deux autres joueurs le mot recherché. S'il y parvient, il avance d'un point son pion sur le deuxième parcours, et le joueur qui a donné la bonne réponse de deux. Par équipes ou en individuel, la main passe après chaque dessin. A noter que si l'équipe du dessinateur ne répond pas correctement, chacune des autres équipes a la possibilité de faire une proposition.



A vos crayons? Non, ce sera Dessinez, c'est gagné!

Dans *Images*, il y a également deux parcours. L'un pour le jeu en équipes, l'autre pour l'individuel. En équipes, le principe est le même que *Pictionary* et, si une équipe trouve la bonne réponse, elle avance son pion de deux cases si elle trouve la bonne réponse en moins de 30 secondes (sablier rouge), d'une case si elle trouve la bonne réponse en moins de 60 secondes (sablier bleu). Ensuite la main passe.

En individuel, chacun est dessina-

Matériel		
PICTIONARY (*Kenner Parker*)	**IMAGES** (*Schmidt*)	**CROQ'IMAGES** (*Jumbo*)
• un plateau-parcours • un sablier • 500 cartes • 4 blocs de papier • 4 crayons-gomme • pions • un dé	• un plateau-parcours • 2 sabliers • 507 cartes • 2 blocs • 2 crayons • pions	• un plateau-parcours • un sablier • 324 cartes recto-verso • un bloc • 4 crayons-gommes • pions • un dé



Les Espagnols poussent très loin l'imitation...

teur à son tour de jeu. Son but: faire deviner aux autres joueurs un mot recherché. S'il y parvient, il avance son pion et celui du joueur qui a donné la bonne réponse selon les mêmes critères de temps que dans le jeu par équipes. Ensuite la main passe.

• **Cases spéciales:** dans *Pictionary*, elles se limitent aux défis. Un mot identique est lu sur une carte et chacun des dessinateurs doit le faire deviner à son équipe. L'équipe qui donne la première la bonne réponse prend la main.



Dans *Croq'Images*, ces cases spéciales se rangent en deux catégories: les cases "duels" et les cases "bonus". Sur les premières, toutes les équipes jouent en même temps et l'équipe gagnante marque deux points. Sur les cases "bonus", une bonne réponse donne trois points

Dans *Images*, deux types de cases spéciales jalonnent le parcours individuel et trois, celui par équipes. Bien sûr, on retrouve les inévitables cases "duels": mais, cette fois-ci, le provocateur choisit le dessinateur qui va essayer de faire deviner le mot aux autres joueurs. Si ce dernier échoue, le provocateur avance son pion d'une case. Sinon, les mêmes règles sont appliquées.

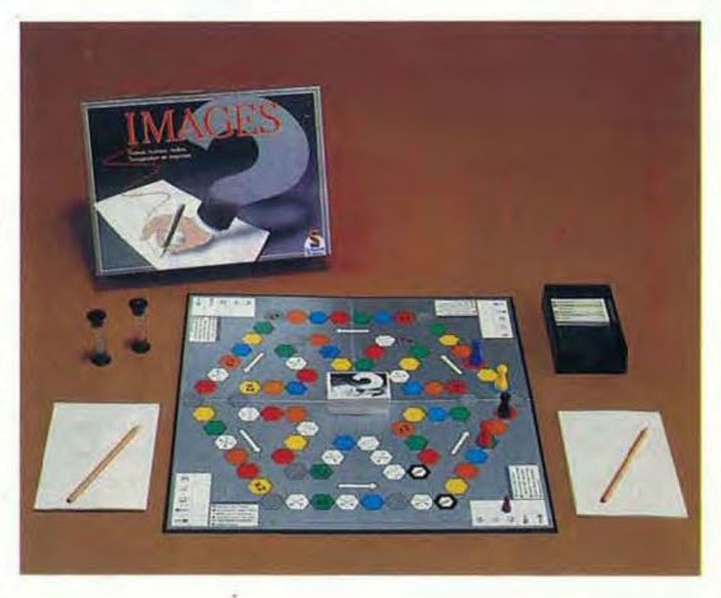
Dans le parcours par équipes, existent deux types de cases "provocation": sur l'une, le principe est le même que dans *Pictionary*; sur l'autre, l'équipe provoquée choisit le thème de la question, l'équipe provoquée et le dessinateur de l'équipe.

Dernier type de case spéciale, les cases "doublement": en cas de bonne réponse, le dessinateur ou le joueur qui a bien répondu double le nombre de cases dont il avance son pion.

• **Tableau de guidage:** un des apports les plus importants d'*Images* et de *Croq'Images*. Le tableau de guidage permet au dessinateur d'aider les membres de son équipe ou les autres joueurs. Dernier petit supplément: dans ces deux jeux, un participant, à son tour de jeu, peut défier un adversaire. Dans *Croq'Images*, il le fait après avoir lu le mot à faire deviner: dans ce cas, il le donne au joueur de son choix, à charge pour ce dernier d'être éloquent, crayon en main. Dans *Images*, le défi se lance avant de tirer la carte.

Commentaires:

tout d'abord, un grand bravo à Rob Angel, le créateur de *Pictionary*: un tel jeu manquait sur le marché et les 13 millions d'exemplaires vendus à l'heure actuelle dans vingt-six pays en sont la preuve. Dans ces conditions, il était inévitable que d'autres éditeurs cherchent à exploiter ce filon plutôt fécond.



Si l'on examine attentivement les deux nouveaux venus, on note quelques imprécisions ou quelques légers défauts. Ainsi, si dans *Croq'Images*, le sens des expressions laisse parfois à désirer, ces mêmes termes dans *Images* sont trop précis (par exemple: grand hôtel). Et surtout, dans *Images*, un paragraphe de la règle dit que le dessinateur peut juger une réponse bonne si elle se rapproche suffisamment du mot recherché. Ce n'est pas normal: une règle ne doit pas rester dans le flou mais doit poser des cadres précis.

En revanche, si ces deux jeux copient le modèle, ils essaient d'apporter quelques petites touches créatrices.

Ainsi l'interaction entre les joueurs est plus importante dans les deux petits frères. Par ailleurs, avoir ajouté un tableau de guidage est plutôt une bonne idée, même si celui de *Croq'Images* n'est pas très facile à utiliser.

Mais surtout, l'innovation principale est d'avoir concocté des jeux de ce style où l'on puisse jouer, "chacun pour sa peau". Ebauchée dans *Croq'Images*, cette initiative prend sa pleine mesure dans *Images*. Des trois, c'est le plus convivial et surtout celui où il n'y a pas de temps morts, dans la mesure où il est impossible d'aller lire son journal, en attendant son tour de jeu. Puisque l'essence même de ce jeu est de tenir continuellement en haleine tous les joueurs.

Quand les joyeux testeurs ont voté, *Images* a emporté le plus de suffrages parce que ce jeu est certainement celui où les temps morts n'existent pas, parce que l'on peut y jouer aussi bien en équipe qu'en individuel et surtout parce que tout le monde joue en même temps. Mais *Croq'Images* a tout de même des avantages, notamment dans la gestion du pion commun.

Quant à *Pictionary*, il reste quand même l'ancêtre. Celui par lequel tout est arrivé. Alors il jouit du prestige de l'âge. Enfin, il ne reste plus qu'à attendre la sortie cet été du retardataire, *Dessinez, c'est gagné* de Milton Bradley. Et la corbeille sera pleine.

PASCAL GROS

EN BREF

type de jeu: société	**PICTIONARY**	**IMAGES**	**CROQ'IMAGES**
nombre de joueurs:	à partir de 3	à partir de 3	à partir de 3
clarté des règles:	9/10	7/10	7/10
matériel: esthétique:	6/10	6/10	6/10
efficacité:	8/10	8/10	7/10
originalité:	9/10	4/10	3/10
prix moyen:	220-310 F	220-240 F	220-250 F
nous aimons:	♥♥♥	♥♥♥	♥♥

INDIX

QUAND INDIX EST ARRIVE SUR LA TABLE DES JOYEUX TESTEURS, L'HUMEUR ETAIT A LA MOROSITE. BOF! ENCORE UN JEU DE QUESTIONS-REPONSES. RAS LE BOL! UNE PARTIE, DEUX PARTIES APRES, L'AMBIANCE ETAIT PLUTOT AU RIRE. BIZARRE, BIZARRE. POUR AFFINER UN PEU LE TEST D'INDIX, UNE SECONDE EQUIPE DE JOYEUX TESTEURS A MIS CE JEU SUR LE TAPIS. VERDICT MOROSE. LES DEUX BANDES RIVALES DEPLOIENT LEURS ARGUMENTS. A VOUS DE JUGER.

(*MB*)

Matériel:
- un plateau style jeu de l'oie
- 6 pions
- 396 cartes
- un distributeur de cartes
- 20 jetons et un pion de marque

But du jeu:
atteindre le premier la case arrivée du plateau en trouvant l'identité des cartes grâce à des indices.

Le jeu:
à son tour, un joueur prend une carte sur laquelle sont inscrits vingt indices et annonce la catégorie de la carte: personne, lieu, année ou chose. Il devient alors le lecteur. Le joueur, placé à sa gauche, annonce un nombre entre 1 et 20 et pose un jeton sur le numéro correspondant sur le plateau de jeu: il devient alors l'investigateur.
A ce moment, le lecteur lit à voix haute l'indice correspondant au numéro demandé. Grâce à l'indice fourni, l'investigateur peut deviner le sujet de la carte. S'il donne une réponse fausse, le joueur suivant procède de la même façon.
Et ainsi de suite jusqu'à ce que le nom indiqué en bas de la carte soit deviné. A noter que certains indices ne fournissent aucun renseignement, mais font reculer ou avancer le pion de l'investigateur. Une fois la bonne réponse donnée, le lecteur avance son pion d'autant de cases que d'indices donnés (nombre x). L'investigateur qui a trouvé la bonne réponse avance son pion de 20 - x cases.
Le joueur situé à la gauche de l'ancien lecteur reprend le rôle de ce dernier. Et ainsi de suite.
A la suite d'une bonne réponse (et seulement dans ce cas), le joueur dont le pion s'arrête sur une case bonus peut deviner une nouvelle carte. A ce moment, lui seul joue: il dispose de cinq indices pour trouver la bonne réponse. Plus il demande d'indices, plus le nombre de cases dont son pion avancera diminue.
A gagné le joueur qui parvient ou dépasse le premier la case arrivée du plateau.

POUR

Si *Indix* n'est pas un must des jeux de stratégie, il appartient à cette catégorie qui risque de faire fureur sur les tables familiales. Et, à choisir, il est incontestable que ce jeu présente un plus par rapport aux questions-réponses.
Tout d'abord, l'interactivité entre les joueurs y est omniprésente, ce qui n'est pas pour déplaire aux joyeux testeurs après la vague *Trivial Pursuit* où tout un chacun pouvait gagner en lisant son journal pendant les trois quarts de la partie.
Ensuite, ce jeu ne manque pas de fantaisie quant aux indices fournis, ce qui fera fulminer les rabat-joie mais qui apportera beaucoup de rires autour d'une table de gais lurons. Le propre d'un jeu n'est-il pas justement de servir de prétexte pour une bonne soirée entre amis?
Bref, *Indix* est le jeu idéal pour des parties familiales durant l'été. D'autant qu'elles ne durent que 20 à 40 minutes.

originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥♥

Pascal Gros

CONTRE

Indix fait évidemment partie de la grande famille des jeux "encyclopédiques" du type *Trivial Pursuit*. A ce titre, le jeu manque d'originalité malgré la variante que constitue la notion d'indices.
A ce sujet, il est clair que les indices sont de très inégale qualité: certains ne sont pas du tout révélateurs ("je suis un homme") tandis que d'autres permettent de trouver immédiatement la solution ("je suis masqué et je signe mes actes d'un Z"). Il n'est même pas question de progression puisque les indices sont annoncés au hasard.
Mais l'inconvénient majeur d'*Indix* demeure l'absence totale de stratégie. La progression des joueurs est indépendante de tout calcul: vous connaissez la réponse, vous avancez; vous ignorez celle-ci, vous passez. Aucun choix n'est permis, aucune option possible.
Sur ce point, *Indix* reste en retrait des autres jeux de questions où il est souvent possible de décider de ses mouvements et parfois du choix des questions. Enfin, si le matériel est irréprochable (plateau, pions et cartes), la règle occulte certains points: ainsi, lorsqu'un joueur avance de trois cases à la simple lecture d'un indice, a-t-il le droit de donner une réponse?

originalité: 4/10
nous aimons: ♥

Renlô Sublett

EN BREF:
type de jeu: déduction
nombre de joueurs: à partir de 2
clarté des règles: 8/10
matériel: esthétique: 4/10
efficacité: 8/10
prix moyen: 295 F





LE KIOSQUE

• ***A la Taverne du Dragon Maboul*, n° 2, 5 F, parution irrégulière.**
En plus des rubriques habituelles et de deux aides de jeux (*Paranoïa* et *Star Wars*), ce fanzine organise, à partir de ce numéro, un concours de scénarios et d'aides de jeu. Par ailleurs, ses rédacteurs songeraient à éditer un jeu de rôle! Si vous êtes créateur, contactez-les... Pour vous procurer le zine, envoyez un chèque de 13 F à Johann Démoustier, 19, rue Emile-Zola, 47510 Foulayronnes.

• ***Sphinx*, n° 2, 20 F, parution irrégulière.**
Ce second numéro, édité par "Vingt naturel", propose des scénarios et des aides de jeux pour les produits de Croc et de Siroz Productions. Mais, dès septembre, d'autres jeux français entreront dans les colonnes du magazine. Déjà, de nouvelles rubriques voient le jour: une présentation de jeux nouveaux (français, évidemment), une rubrique "Humeur" et beaucoup d'autres trésors.

• ***Triumvirat*, n° 41, 120 F par an, mensuel.**
Le fanzine des jeux par correspondance va devenir bimestriel pour laisser à ses adhérents le temps de jouer... En fait, huit numéros sont prévus par an. Dès ce numéro, du changement avec une nouvelle rubrique cinoche! Côté inspiration, vous trouverez un article sur *Dune* et un autre sur *La Guerre, c'est la Guerre* ainsi que la suite du dossier sur les armées allemandes en 1870. Autre nouveauté, une variante de *Diplomacy* (avec un 8e joueur), *Le Terroriste International*.

• ***La Feuille d'Aventure de la GFA*, n° 3, 10 F, parution irrégulière.**
Elle rêvait de s'étoffer. C'est fait: de quatre pages, la feuille passe à trente-quatre! Et en plus, ce n'est plus un bulletin de liaison, mais un fanzine, avec articles, scénarios (*Zone*, *Baston*...), critiques de jeux (*Shark* et *Intrigues à Venise*), aides... Vous retrouverez la suite du concours et même un autre concours de la Warlords Production (avec un véritable colt à gagner!), et, naturellement, toutes les infos, les manifestations et les comptes rendus des animations en Flandre (avec un autocollant de votre revue préférée, *J&S* bien sûr...). La feuille n'a pas fini de nous étonner!

• ***Eniz*, n° 7, 28 F pour 5 numéros (ou un numéro contre quatre timbres à 2,20 F), mensuel.**
Dans la rubrique Dessine-moi un jeu, *Eniz* présente *Battletech*, un jeu de combat entre robots géants. Que les sados-masos se réjouissent, ils auront de quoi déguster! Au choix: un psycho-test pour *Paranoïa* ou la seconde partie de l'aide de jeu pour *AD&D*: "Comment faire une baston bien mortelle"! Amateurs de *Eniz*, sachez que le rédac' chef a décidé de ramener le fanzine à un demi-format et à périodicité irrégulière: si vous n'êtes pas content, faites-le lui savoir!

• ***Le Casque Sanglant, Titre Plagié*, n° 5, 20 F, bimestriel.**
Dans ce numéro qui inaugure la parution bimestrielle, de nouvelles rubriques: les projets nourris par la ligue et les dernières informations la concernant. En plus des rubriques habituelles, vous trouverez un scénario pour JdR médiéval-fantastique (*L'Œil Noir*). Très bientôt, des nouvelles et des échos de *Blood Bowl* par correspondance que développe la ligue Castel Rock.

• **L'Etoffe des Héros, n° 5, mensuel.**
L'Etoffe des Héros est le magazine de liaison de l'association Les Fils d'Ariane, dont le but exclusif est d'organiser des Grandeur Nature. A lire par "ceux qui ont l'aventure à fleur de peau".
Contacts et renseignements: 58, rue de Paris, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél.: (1) 69 81 74 46.

• ***Les Imaginaires Publications*** reparaissent dès septembre, sous forme de trimestriel. Idée de base: s'inspirer de l'actualité politique et culturelle du moment pour le JdR (critiques, articles de fond et d'actualité, scénarios et aides de jeu). En prime, vous y retrouverez la publication par épisodes du JdR, *Les Imaginaires*. Ces publications ne seront disponibles que par abonnement ou sur commande au numéro (les anciens lecteurs bénéficieront d'un prix coûtant), en écrivant à André-Louis Gohin, Les Imaginaires, 46, rue de la Vanne, 92120 Montrouge.

• ***Dragon Radieux*, n°20, 30 F, 83 p.**
A noter un sondage lecteur et un dossier Rôle, Amour & Sentiments avec notamment un scénario pour *Hurlements* et une aide de jeu pour *Légendes*. Comme beaucoup de ses confrères, *Dragon Radieux* vient peu à peu au jeu de plateau avec une nouvelle rubrique: le jeu du mois. Ce mois-ci, *La Fureur de Dracula* (voir le Pour ou Contre dans le n°57 de *J&S*) décroche trois cervelles (le terme cœur étant écarté). Reste à savoir combien de cervelles contient cette échelle. Ou alors nous, pauvres lecteurs, risquons de perdre la tête.

• ***Graal*, n°16, 25 F, 58 p.**
Rien de très surprenant dans ce numéro, si ce n'est un mini-dossier sur les Indiens et la façon de les intégrer dans *AD&D*. Pourquoi pas? Ce registre étant si vaste, de plus amples informations suivront dans les prochains numéros.

PROCHAINEMENT

L'été va passer. Les maisons d'édition entreront dans la dernière ligne droite avant les fêtes de fin d'année. Autant dire que les tests du mois de septembre seront placés sous le signe de la rentrée.

• *Le 1 000 Bornes de l'Histoire* (Dujardin): après le décevant *1 000 Bornes olympiques* (J&S n° 51), son petit frère historique fera-t-il mieux?

• *Soviet System* (Milton Bradley): à l'heure de la glasnost, ce jeu invite les joyeux testeurs à devenir secrétaire général du Soviet suprême à la place du secrétaire général. Coup de pub ou coup de génie?



Et bien d'autres trésors encore qui ne vont pas manquer de prendre leurs quartiers d'été à *Jeux & Stratégie*. Mais n'ayez crainte: les joyeux testeurs continueront d'être fidèles aux postes. Comme les grognards de Napoléon.

Pascal Gros avec la collaboration de F. Cayla, P.-B. Ducaroir, N. Giffard, R. Sublett et la bande des joyeux testeurs.

SPECIAL DEBARQUEMENT EN NORMANDIE

JEUX DE PLAGE!

IL Y A 45 ANS, LES ALLIES DEBARQUAIENT SUR LES PLAGES NORMANDES. CETTE GIGANTESQUE BATAILLE, QUI DEVAIT ENTRAINER DIRECTEMENT LA CHUTE DU TROISIEME REICH, A INSPIRE LES HISTORIENS...ET LES WARGAMERS. DE TOUS LES TYPES, DE TOUTES LES ECHELLES, LES SIMULATIONS FOURMILLENT. AFIN DE VOUS AIDER A VOUS RETROUVER DANS L'IMPENETRABLE BOCAGE DES JEUX SUR LA BATAILLE DE NORMANDIE, VOICI UN GUIDE TOURISTIQUE DES PLAGES HEXAGONALES.



Trois échelles pour le Jour J:
Third Reich (échelle stratégique): les Alliés sont encore en Angleterre, la marine de sa Majesté monte la garde dans l'Atlantique.
Longest Day (la Normandie entière à l'échelle tactique): l'aviation alliée attaque le Mur de l'Atlantique dans la région d'Arromanches.
Panzer Leader (échelle tactique, combat "à vue"): le Mur de l'Atlantique. Sur la plage, bunkers, mines, barbelés et canons attendent les Alliés...

Je veux revoir ma Normandie, chantent les commandos de Marine entassés dans leurs péniches à fond plat. Là, dans le fond du paysage, bas sur un horizon de fumée et d'explosions, on peut distinguer Sword Beach... Une bande de sable couronnée de feu. Dans deux minutes, il faudra vaincre le mal de mer et la peur, sauter dans l'eau glacée de ce printemps maussade et courir s'abriter sous une digue. En espérant très fort que les mitrailleuses allemandes n'aient pas survécu à l'enfer déclenché par les canons de la flotte... Voilà ce que voit le biffin. Bien évidemment, on pourrait aussi décrire cette bataille célèbre du point de vue d'un général en chef, scrutant de gigantesques cartes afin d'y déceler l'avance de petits drapeaux figurants des armées entières... Entre les deux, une multitude de niveaux. Comment s'y prendre pour simuler l'effroyable complexité de la gigantesque affaire que fut le Débarquement en Normandie?

Afin de mettre les choses au point et de familiariser le lecteur non initié au vocabulaire militaire, nous établirons une distinction entre stratégie et tactique. Cette distinction se discute assurément: la frontière n'est pas toujours évidente. Tranchons net: le niveau stratégique sera celui des jeux figurant un théâtre d'opérations au complet. L'Europe occidentale, la France, sont des théâtres d'opération. Les cartes figurant ce type de théâtre représenteront l'Europe entière (niveau le plus haut) ou la moitié de la France (niveau le plus bas). Sur ce type de carte, un hexagone* représentera de 30 à 250 kilomètres de terrain. Les pions-unités les plus fréquemment utilisés seront de l'ordre de la division (dix à vingt mille hommes selon les nations) jusqu'au groupe d'armées (un million d'hommes).

Le niveau dit "tactique" regroupe toutes les échelles inférieures. Grossièrement, le niveau tactique concerne tous les combats qu'on pourrait effectuer à vue, d'homme à homme jusqu'au niveau régimentaire (disons deux mille soldats). L'échelle d'un wargame est donc triple: échelle spatiale (la taille de l'hexagone), échelle militaire (la grosseur des troupes représentées par un pion) et, enfin, échelle temporelle, soit le temps que représente un tour de jeu: de quelques secondes au niveau tactique à une saison entière au niveau stratégique.

Avant de donner l'ordre aux troupes de débarquer en France, il a bien fallu préparer l'opération. "Overlord", puisque tel est le nom de code adopté par le grand état-major allié pour désigner le Débarquement en Normandie, n'a pas été improvisé. Au contraire! A peine le Corps Expéditionnaire Britannique réembarquait-il à Dunkerque au plus noir du printemps 1940, que les Anglais ont pensé qu'il faudrait, un jour ou l'autre, refaire le chemin inverse...

Qu'il était beau, mon gestionnaire...

Certains wargames au niveau stratégique obligent le "joueur Alliés" à envisager très tôt l'invasion du continent. A moins que les Allemands n'aient envahi l'Angleterre avant, ce qui, fin 40, n'était absolument pas exclu!

En matière de wargame, il est quasiment impossible de rejouer plusieurs années de guerre sans en changer les péripéties: sans quoi la liberté du joueur serait réduite et l'issue de la partie par trop évidente. Pas question donc, au niveau stratégique, de forcer le joueur Alliés à débarquer en Normandie même, et au printemps 44! Le "joueur Allemands" qui l'attend de pied ferme aurait la partie belle.

Toute l'astuce consistera pour le joueur Alliés à préparer "économiquement" ses ressources, en vue d'un débarquement sur le continent. Et à attendre que le ratio* entre ses propres forces et celles du joueur Allemands soit suffisamment favorable pour justifier l'assaut.

Exemple: dans *Hitler's War*, la carte de l'Europe est tellement réduite qu'un hexagone représente 250 kilomètres, un pion une armée et la durée d'un tour une saison. Qu'on choisisse Brest ou Calais, avril ou juin, n'a plus grande importance. Par contre, la préparation des forces est un minutieux exercice de gestion.

Chaque joueur dispose de "points de production" convertibles en forces militaires, en fortifications, ou en "réparations" de dommages éventuels causés à des zones indus-














Tripett / Sipa Press

La simulation du Débarquement lui-même met bien l'accent sur la nécessaire coordination entre les différentes armes. Le défenseur Allemands disposant d'un solide bonus de défense côtière (sa force est multipliée par trois), le joueur Alliés ne peut réussir qu'avec une écrasante préparation navale et aérienne. Une fois qu'il a un pied sur terre, le

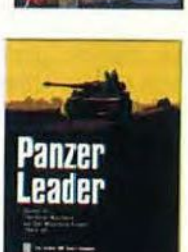












trielles. Par exemple, un "pas"* d'infanterie coûte deux points de production, un "pas" mécanisé en coûte cinq, etc. Evidemment, le nombre de points de production dépend des possessions et des alliés de chaque joueur. Il est inutile de préciser que les Etats-Unis sont les artisans de la victoire...

Comme l'échelle spatiale est gigantesque (la carte couvre l'Europe entière, l'Afrique du Nord et le Moyen-Orient), il est quasiment possible au joueur Alliés de débarquer directement au Schleswig-Holstein sans que cela lui coûte trop en mouvement et de prendre Berlin (à trois hex de Londres...) en deux petits tours! Aussi, pour rétablir une certaine "cohérence historique", la côte de l'Allemagne et des Pays-Bas doit-elle être outrancièrement fortifiée. Ce qui rend suicidaire un débarquement. Bien entendu, il ne reste plus alors que la France pour toucher terre, vous avez l'embarras du choix: Aquitaine, Provence, Pas-de-Calais ou, si vous y tenez, Normandie. A moins que l'Espagne ne vous soit tout acquise! Auquel cas, pas la peine de débarquer.

Comme on le voit, tout est possible. Les règles régissant les combats proprement dits sont fort simples à cette échelle, de même que les opérations de débarquement. Mais le joueur dispose de règles optionnelles permettant de simuler grossièrement les aléas navals et aériens, les sous-marins, la DCA, les paras, les progrès scientifiques...

Les Anglais débarquent à Quiberon (bis)

Jeu de gestion plus que wargame, *Hitler's War* donne peu de place aux grands mouvements de troupes, aux coups de génie fulgurants du grand général que vous êtes. Mais rend assez fidèlement, tout du moins pour le scénario* recréant le conflit en Europe dans son intégralité, les impératifs de gestion d'une guerre au niveau d'un gouvernement: c'est Winston contre Adolf, ni plus ni moins.

Si le côté plus purement "stratégie" vous passionne, vous apprécierez encore plus *Third Reich* (Avalon Hill). Ce jeu perfectionne le système établi dans *Hitler's War*, en descendant d'un cran dans l'échelle. Ici, on joue le rôle (non! ce n'est pas un JdR!) d'un commandant en chef, disons Eisenhower (pour 44) ou encore Hitler, puisque le Führer dirigeait lui-même les opérations.

Ici, un hexagone représente 100 kilomètres et un pion un corps d'armée (un "pas" de pertes par pion), un tour de jeu dure une saison. On reconnaît vaguement la côte française, encore que la Bretagne ait un air bizarre. Les détails du terrain commencent à apparaître, plages, montagnes, fleuves... Le joueur Alliés peut ainsi débarquer en Aquitaine, dans les Côtes du Nord ou dans le Morbihan, ce qui semble tout de même un peu farfelu. On imagine mal une tentative de reconquête de la France partant de Bretagne, loin de Paris, et pauvre en plages de grande taille. D'ailleurs les Allemands n'y ont eux-mêmes jamais cru.

Le jeu emploie un système de *Basic Ressource Points* (points de ressource de base) semblable à celui utilisé dans *Hitler's War*. Chaque point de ressource, issu de la puissance industrielle et des conquêtes réalisées, peut être dépensé à divers usages: monter une offensive, construire des unités de divers types (avions, sous-marins, infanterie, paras, etc.), entretenir des maquis, soutenir des réseaux de renseignement. Le joueur qui gère au mieux son budget a autant de chance de gagner la partie que le grand stratège. En fait, il s'agit de combiner les deux. Ce qu'Eisenhower réussit parfaitement.













D-Day : les Alliés ont choisi de débarquer dans le Morbihan!

joueur Alliés construit une tête de pont au double avantage: on peut y empiler plus de pions que sur une case normale et on peut s'en servir comme d'une source de ravitaillement*. Car l'aspect logistique est essentiel. Des troupes non "ravitaillées" à la fin d'un tour (d'une "saison") sont éliminées.

Très complet, *Third Reich* (surtitré *The Rise and Fall of The...*) est un jeu complexe à conseiller aux grognards ou aux débutants patients disposant de beaucoup de temps.

Patton ou Montgomery?

Sitôt que l'on quitte l'échelle "grande stratégie", on abandonne le niveau continental pour entrer dans le domaine moins politique et plus militaire de la campagne de France. Trois jeux vous proposent, chacun à leur manière, de refaire l'histoire. Sur les trois, un seul, *D-Day* (*le Jour J*) couvre cependant la période précédant le Débarquement proprement dit.

D-Day est le vénérable ancêtre des wargames sur l'invasion de l'Europe: sa parution remonte en effet à 1961, la révision des règles à 1977! Pourtant, papy a de beaux restes: il est simple, clair et laisse au joueur Alliés une grande liberté quant au choix de son secteur d'invasion.

On peut ainsi étudier assez précisément l'éventualité d'un débarquement sur la côte belgo-néerlandaise, en Bretagne, en Aquitaine ou dans le Pas-de-Calais. Mais, direz-vous, cela était bien possible avec *Third Reich* et *Hitler's Wars*, non? Oui, sauf que dans les deux cas, cela ne changeait pas grand-chose à l'histoire, vu l'échelle. Ici, un hexagone représente une trentaine de kilomètres, un pion une division et un tour de jeu dure une semaine. Ce qui accroît la précision de la simulation.

La côte franco-belgo-néerlandaise est partagée en sept zones, chacune de ces zones définissant une aire de débarquement avec le nombre de divisions qu'elle est susceptible d'accueillir au premier tour de l'invasion. Ce nombre varie suivant les considérations suivantes: l'éloignement avec les ports anglais et l'intérêt stratégique de la zone en question. C'est ainsi que la zone la plus intéressante est évidemment le Pas-de-Calais (douze divisions mises à terre le Jour J), la Normandie ne venant qu'en cinquième position (neuf divisions)!

Bien entendu, l'intérêt stratégique des plages définit le placement des défenseurs, au choix du joueur Allemands. Au joueur Alliés de faire la part entre défense et qualité stratégique des zones de débarquement... Tout l'intérêt de *D-Day* réside justement dans le fait que le joueur Allemands se trouve placé devant la même situation que Rommel en 44! Et comment savoir si le Débarquement de juin ne sera pas une diversion, comme Hitler le craignait?

En effet, *D-Day* prévoit un second débarquement dans une zone au choix, entre 9 et 16 tours après le premier... Tout comme pour le commandement allié unifié, la nécessité de prendre les ports se révélera capitale. Et il faudra aussi neutraliser le plus rapidement possible les sites de V-1 et V-2, basés sur les rives de la mer du Nord.

Voilà une simulation qui ne manque pas d'attrait malgré son grand âge et son aspect désuet. Les débutants y apprendront les ficelles de base du wargame, logistique, combats, zones de contrôle*, ratios de résolution des combats*. On notera cependant que l'éventualité de la construction d'un port artificiel (Arromanches) n'est pas envisagée.

De Saint-Lô à Aix-la-Chapelle

Deux wargames à échelle stratégique se disputent l'intégralité de la campagne de France en 1944: *France 44* (Victory Games) et *Onslaught* (SPI). Afin de "coller" plus exactement à la réalité historique (et de simplifier les règles), ces deux jeux occultent le choix stratégique de l'emplacement du Débarquement, ainsi que les opérations de mise à terre. Dans les deux cas, le jeu commence *après* le Débarquement: le 6 juin au soir pour *Onslaught*, le 1er juillet pour *France 44*. Ce qui limite à l'extrême l'intérêt du jeu côté allemand. Que nous enseigne l'Histoire? Pour l'état-major allié, la grande difficulté tenait à mettre à terre suffisamment de monde la première journée afin de résister, avec un appui aérien et naval écrasant, à une éventuelle contre-attaque blindée.

Qui vint comme prévu, à base de blindés jetés au compte-gouttes dans une bataille perdue d'avance. Hitler, continuant à croire que le vrai débarquement aurait lieu dans le Pas-de-Calais, persista dans son erreur jusqu'à la catastrophe, se contentant de boucher les trous ouverts à grand coups de massue par les blindés anglais dans la région de Caen. Autrement dit: les Allemands n'ont aucune chance de gagner la bataille si l'on respecte les données historiques. Dans *Onslaught*, la seule opportunité de retourner le sort est d'attaquer les têtes de pont alliées avec les PzD* disponibles. Un seul tirage de dé, dès le premier tour de jeu, décidera donc de l'entière suite des événements.

Si la contre-attaque allemande réussit, les Alliés sont retardés, avec des conséquences graves pour le ravitaillement de leurs troupes. Si elle rate, non seulement la bataille de Normandie est perdue pour l'Allemagne, mais encore la bataille de France tout entière!

Evaluons exactement les chances allemandes dans *Onslaught*: le meilleur ratio exploitable étant 3 contre 1, il faut au joueur Allemands tirer un 5 ou un 6 sur 1d6 pour détruire son adversaire, soit une chance sur trois! Mieux vaut ne pas rater son coup: dans les deux tours qui suivent, les Alliés reçoivent dix-sept divisions en renfort contre... une aux Allemands! *France 44* ne s'embarrasse pas de préoccupation germanophile, même à dose homéopathique. Un bref coup d'œil à la mise en place des pions au début du jeu et l'on ne donne pas cher de la peau du Maréchal von Kluge. Sachant que chaque hexagone de front allemand est défendu par trois divisions sauf un défendu par une seule (au sud de Saint-Lô), déduisez l'endroit où Patton va réaliser la percée d'Avranches! Cette fois, l'issue de la bataille ne fait plus de doute, à moins d'une incroyable nullité du joueur Alliés.

De thème similaire, *Onslaught* et *France 44* diffèrent par bien des points de détail. On préférera le premier, bien présenté, simple et rapide, le plus abordable de tous les jeux qui figurent ici, au second, plus complet (aspect "moral"), mais aux règles peu claires et à la carte* en papier.

Mécanique tactique en cinémascope

Longest Day (Avalon Hill) a emprunté au film du même nom (*Le Jour le plus long*, de Darryl F. Zanuck, d'après le livre de Cornelius Ryan) ses allures de superproduction: sept morceaux de cartes reproduisant la Normandie dans sa totalité (un hex: 2 km!) soit une carte assemblée de 125 sur 135 centimètres, 1 500 pions double-face, le tout pesant 3,418 kg, règles comprises, pour un prix de 688 F (201, 28 F le kg). Jouer la bataille complète dure entre 70 et 87 tours: un par jour du 6 juin au 1er août 1944 maxi, moins si vous êtes plus doués que les belligérants, à raison de deux heures minimum par tour. Ce qui fait qu'il vous faudra de dix-huit à vingt jours de jeu pour venir à bout du monstre, à raison de huit heures par jour.

Comme vous l'avez remarqué, *Longest Day* est un jeu exceptionnel. Les recherches qui ont abouti à sa conception ont été si poussées que certains détails publiés étaient jusqu'alors inédits! Ici, on aborde le domaine tactique dans toute sa grandeur, c'est le mot. Vous, Eisenhower ou Rommel-von Kluge, commandez *l'intégralité* du front normand, jusqu'à la moindre compagnie! C'est-à-dire depuis le niveau de Feld-Marschall jusqu'à celui de



France 44: le premier tour de jeu. Sachant que Mortain et Avranches ne sont défendus que par deux divisions allemandes (infanterie et paras), où Patton va-t-il porter l'estocade? Le pion bleu représente la 2e DB du général Leclerc, le pion allié blanc une DB polonaise.



Longest Day: super détaillée mais un peu encombrante, la carte... Le crayon (en bas à droite) vous donne l'échelle.

capitaine. Mesurez la tâche titanesque qui vous revient. Aussi mettons les choses au point: ce jeu ne sera praticable qu'en équipe, chaque joueur contrôlant au maximum une division ou un corps d'armée, avec d'éventuels délégués "aviation tactique" ou "circulation par voie ferrée". Le tout supervisé par un arbitre pour éviter les discussions: on n'est plus à un joueur près... En étant raisonnables, six mois de week-ends assidus devraient y suffire!

Longest Day est certes un monstre mais un monstre complet. *Tout* y est. C'en est même proprement incroyable. En plus des domaines habituels aux wargames, vous trouverez les chars spéciaux coupeurs de haies, les trains, les batteries côtières avec leurs calibres, tous les types de bateaux ayant procédé à l'appui naval, du destroyer au cuirassé, tous ou presque les types d'avions, de chars, de canons, de camions ayant participé à la bataille. Chaque village ou hameau, chaque petit bois ou marais, chaque coin de bocage est détaillé sur la carte, avec quelques petites imprécisions toponymiques ("Baie du Seine") passagères dues à l'évidente anglophonie des concepteurs. On reste cependant admiratif... Quel boulot! Chaque plage du débarquement, chaque secteur de plage retrouve son nom de code original, on peut même simuler la construction des ports artificiels d'Ar-romanches et de Saint-Laurent-sur-Mer, les largages de paras, etc.

Evidemment, quand on a ça sous l'œil, on est en droit de se demander si, malgré tout, on peut y jouer. Hum... C'est une bonne question.

Le meilleur moyen d'y parvenir est de suivre la règle. Avant de "jouer" la campagne complète (bien du plaisir...), on peut la tronçonner en scénarios*, chacun introduisant de nouvelles règles. Quand on a, à force de fureur, de patience, de courage et d'acharnement, ingurgité le fonctionnement du scénario joué, on peut passer au suivant, etc. N'allez pas croire que c'est impossible. Les règles sont, à bien des égards, plus simples que dans bien des wargames moins impressionnants, on y retrouve des principes classiques qui ne dérouteront pas les connaisseurs. Le problème vient de la multiplication des paramètres... Et du mode illisible adopté pour distinguer les pions. Là, on est très colère de perdre un temps fou à cause de symboles microscopiques vaguement pompés sur le système en usage dans l'OTAN, déjà bien compliqué: un scandale! Pourquoi ne pas avoir adopté des silhouettes, comme les copains? On vous le dit: jouez à plusieurs (en club*...), chacun apprenant une spécialité, comme un vrai militaire. Vous vous ferez une idée de ce qu'est un état-major...



Longest Day: quelques unités alliées au sud du port artificiel d'Arromanches ("Mulberry A"). Imprimé sur la carte, l'emplacement des batteries d'artillerie allemande au jour J.

Mordus de *Cobra*...

Pour ceux que *Longest Day* effraie (il paraît néanmoins que ça se vend...), il reste cependant de quoi se mettre sous la dent. *Cobra* (SPI/TSR) propose sensiblement la même chose, en plus simple. Ouf! A l'origine, ce jeu décrivait l'opération Cobra (d'où le nom...) à l'échelle de la Normandie (un hex: 3,2 km). Cette opération est en fait le nom de code de la percée de Patton au sud de Saint-Lô, à la mi-juillet 44, le jeu couvrant la suite des événements à raison d'un tour pour trois jours jusqu'à la fin août. Nul n'était besoin d'être spécialiste pour réaliser les lacunes de *Longest Day*... Aussi, les concepteurs de *Cobra* ont-ils ajouté une extension "6 juin-15 juillet" dans la boîte. Ce qui permet de couvrir l'intégralité de la bataille de Normandie, à l'échelon régimentaire. La carte est claire quoique encombrante et non cartonnée. Les 400 pions sont lisibles, et le jeu n'excède pas la durée d'un week-end à la campagne, en Normandie par exemple. Rappelons toutefois qu'on peut couper le jeu en deux, en ne jouant que le Débarquement (l'extension...) ou l'opération Cobra (le jeu original). Il n'existe pas de scénarios évolutifs.

Comment on débarque? On est encore loin des vagues tumultueuses, de la fumée et du sifflement des balles. Avant tout mouvement de troupe, la flotte et les avions tirent copieusement sur les unités allemandes. Pour aborder, c'est simple: on pose les unités alliées sur la plage. Et on tire une bordée de dés pour voir les dommages subis quand elles étaient en "mer" (ou en l'air, pour les paras). Les unités sont soumises à des ratios* variables selon la défense de la côte, ou la difficulté d'atterrir. Exemple: une unité débarquant sur "Gold Beach" est soumise immédiatement à une attaque au ratio de 1 contre 2: pas méchant. Par contre, une unité débarquant à Omaha Beach se fait tirer dessus au ratio de 4 contre 1, ce qui équivaut à un massacre. Le tout modifiable selon le nombre de pas commis à la défense des plages par le défenseur allemand.

Une fois que tout le monde est à terre, tout ce joli monde continue à se tirer dessus selon les règles classiques des wargames. C'est à ce niveau, qu'on appellera "semi-tactique", qu'on commence à entrevoir les capacités de divers types d'armements, jusqu'alors noyés dans la masse. La redoutable puissance de feu des régiments de chars SS (renforcés de bataillons de chars lourds "Tiger") est un paramètre qu'on ne perdra jamais à l'esprit si l'on ne veut pas se retrouver à barboter dans l'eau froide de la Manche. "Heureusement, l'aviation veille au grain!", se dit le joueur Alliés. Et la météo, Mon Général? Et s'il pleut? Comment les avions vont-ils décoller? Et l'œil du général scrute désespérement le baromètre... N'était la carte en papier honteux, *Cobra* est un bon jeu où l'on apprendra notamment à garder le commandement près des troupes et à ne pas négliger la logistique.



Omaha Beachhead: alors que les blindés allemands contre-attaquent (à l'ouest de la plage d'Omaha), les rangers sont en fâcheuse posture à la pointe du Hoc (et non du "Hoe", comme indiqué).

Il y a un *hic* à la pointe du Hoc!

Seul jeu consacré exclusivement à une plage du Débarquement, *Omaha Beachhead* (Victory Games) retrace au niveau du bataillon ce que fut l'enfer des soldats américains jetés sur des défenses côtières imprévues, puis dans l'horreur des embuscades du bocage... Dans le jeu, un tour représente une journée, chaque hex un kilomètre. Durée: entre quatre et six heures. Le 6 juin donc, à 6 heures 30, sept morceaux de plage plus la pointe du Hoe (*sic*) reçoivent leur contingent de chair à canon en péniche. Historiquement, les pertes ont été terribles, et l'avan-

ce bien inférieure aux prévisions. A la pointe du Hoc, les rangers ont bien failli être exterminés jusqu'au dernier... Mais finalement, grâce aux canons de la flotte, tout a fini par s'arranger. Sauf pour les morts et les blessés, comme d'habitude. Le jeu propose assez fidèlement de refaire le Jour J, sans trop insister sur le détail de l'assaut (les pions sont "posés" sur les plages, sans phase préliminaire). Tout l'intérêt du jeu étant reporté sur la suite des opérations, la bataille du bocage, aussi terrifiante et sanglante paraît-il que celle de Guadalcanal (jungle tropicale, dysenterie, Japonais...). Réjouissant, n'est-il pas? Point particulier: apparition des premières silhouettes* de canons et de chars, importance de la "fatigue" due au combat, etc. Attention: *Omaha Beachhead* est un jeu compliqué, desservi de surcroît par une carte souple. Mais on y sent presque le vent du boulet! Pardon, de l'obus, car le wargamer aime la précision.

Valentine à l'assaut du champ de mine...

Panzer Leader (Avalon Hill) est un des best-sellers du wargame. Il y a quelques raisons objectives à cela: les règles sont simples, la durée de jeu limitée (deux à trois heures) et les scénarios laissent une grande liberté au joueur. Chaque scénario concerne une partie limitée mais décisive d'une grande bataille. *Panzer Leader* étant consacré aux combats de blindés sur le front ouest (1944-45, avec une extension rarissime sur 1940), on y retrouve les principaux épisodes capitaux de la campagne de France et d'Allemagne: la Normandie (cinq scénarios), la bataille des Ardennes, l'opération Market Garden (Arnhem), le franchissement du Rhin, etc. Le jeu se joue au niveau tactique, pratiquement à vue, puisqu'un hexagone représente 250 mètres et un tour de jeu six minutes en temps réel. On est loin des mois et des jours entiers! Chaque pion est frappé d'une silhouette symbolisant un peloton, soit une demi-douzaine de chars ou quarante hommes. La grande originalité du jeu est que le joueur est libre, dans des limites définies mais peu contraignantes, de placer ses forces comme il l'entend. Et ne peut s'en prendre qu'à sa propre incompétence en cas d'échec. Les "victoires", quelquefois inévitables, sont tempérées, afin de concilier réalité historique et rapports de forces. Il est intéressant de noter que la conception "géomorphique"* des cartes permet une infinité de scénarios, à différentes échelles, en utilisant au besoin plusieurs boîtes de jeu. On pourrait ainsi reconstituer avec une précision extraordinaire l'intégralité du Débarquement en Normandie, en recherchant soi-même les données historiques.

Panzer Leader est le premier à aborder, c'est le cas de le dire, la question du débarquement réel. Exemple: le scénario *Omaha Beach*. Cette fois, les unités commencent le premier tour de jeu en mer. Comme l'utilisation de pions "péniches de débarquement" n'aurait guère d'utilité, les unités sont considérées comme embarquées (on retourne le pion) quand elles sont sur un hexagone de mer. Le potentiel* de défense des unités embarquées est alors celui d'une péniche (objectif de type blindé léger...), même si ladite unité est constituée de chars lourds. Quand les "péniches" abordent la plage, les pions "transportés" sont retournés et deviennent pleinement opérationnels. Comme toute unité, la "péniche" subit le feu ennemi: si elle est détruite, elle coule. Le pion retourné est alors retiré du jeu. Le jeu prévoit également les chars amphibies: pour savoir s'ils survivent à la houle, jetez un dé pour chaque char. Plus la houle est forte, plus les chances de couler sont grandes.

PETIT LEXIQUE DU WARGAMER DEBUTANT

CARTE: Elle représente le terrain et ses particularités (relief, villes, fleuves, "bocage") à l'échelle et est couverte d'une grille d'hexagones numérotés, pour faciliter le repérage, le mouvement, etc. Un détail: ces cartes, sur lesquelles évolueront quelquefois des dizaines de pions, sont impossibles à utiliser quand elles ne sont pas cartonnées. Le papier est trop léger, il s'envole pour un rien, et ses pliures interdisent d'obtenir une surface parfaitement plane. Réparez donc ce défaut avec un peu de carton fort et de la colle.

CLUB: Eh oui, les wargamers se regroupent en clubs, l'union fait la force. Pour en avoir la liste dans votre région écrivez à la Médiane, elle se fera un plaisir de vous les communiquer. Si d'aventure vous vous lancez dans *Longest Day*, avertissez-moi personnellement (Pierre-Grumberg, même adresse), je suis curieux de voir çà!

DISPERSION: Par effet d'un tir, une unité peut se "disperser", c'est-à-dire que les éléments qui la composent tentent d'offrir la cible la moins concentrée possible au feu ennemi. Au détriment de la cohésion nécessaire au combat. C'est pourquoi les unités "dispersées" ne disposent plus que de leur potentiel de défense et sont en fait "neutralisées". Les unités peuvent récupérer leurs potentiels de combat à la fin du tour où elles ont été dispersées. Des dérivés de *Panzer Leader* (*Arab-Israeli Wars*) ont tenté de résoudre le problème de la facilité de récupération peu réaliste en incluant des règles de "moral". Chaque unité dispersée est alors soumise à un jet de dé, le résultat dépendant de la "qualité" de l'unité.

EXTENSION: Comme les JdR, les wargames se prêtent bien aux extensions. Les "extensions" se présentent sous forme de modules contenant des ajouts à la règle de la boîte de base, de nouveaux scénarios, pions, cartes, etc. Attention! L'achat d'une extension ne se justifie que si vous possédez la règle de base! Sans quoi, pas moyen de jouer... Deux exemples: *Purple Heart* est une extension à *Ambush*, *Yanks* est une extension à *Advanced Squad Leader* et *Beyond Valor*.

"GEOMORPHIQUE": "Qui a la forme de la Terre". Pourquoi les guillemets? Parce que ce terme, absent du Larousse, ne veut absolument pas dire ce que les wargamers entendent. Dans le jargon, des cartes "géomorphiques" sont des cartes modulaires qu'on peut assembler dans tous les sens afin de récréer une grande variété de terrains différents. Exemples: *Advanced Squad Leader*, *Panzer Leader*. Le terme "homomorphique" ("qui a la même forme que") aurait été plus approprié.

HEXAGONE: (Abréviation: hex). Polygone à six faces. Quand un wargamer explique que "cet hex représente 30 kilomètres de terrain", cela siginifie que la distance entre les points centraux de deux hexagones adjacents représente 30 kilomètres de terrain à l'échelle.

PAS: Un "pas" en matière de wargame représente le nombre de pertes minimum que peut encaisser une unité. Un pion peut représenter plusieurs pas, le nombre le plus commun et le plus pratique étant de deux (un "pas" par face de pion), ce qui simplifie la symbolisation de l'usure au combat. Dans *Hitler's Wars*, le niveau de jeu a imposé l'utilisation de "pas" très nombreux. Une fiche permet de garder à jour le nombre de pas contenus dans un pion "armée" qui figure seul sur la carte. A la fin d'un tour de jeu, seuls dix "pas" peuvent subsister sur un hexagone. Il faut donc que le joueur gère ses troupes et prévoie ses pertes éventuelles pour tomber le plus juste possible...

POTENTIEL: Chaque pion unité affiche une certain nombre de potentiels, en chiffres. Au niveau stratégique, on se contente généralement de deux: combat et mouvement. Au niveau tactique se greffent d'autres potentiels plus précis: le potentiel de combat se scinde en potentiel d'attaque (un combiné de la puissance et de la précision de l'armement avec l'entraînement de l'équipage) et de défense (épaisseur du blindage, entraînement de l'équipage et capacité de dispersion de l'unité sous le feu). A ces deux potentiels s'ajoute le type et la portée de l'arme qui tire et, enfin, le potentiel de mouvement.

PzD:: Panzer Division. Soit division blindée, dans la langue de Leclerc, *armored division* dans celle de Montgomery. Difficile à ne pas rencontrer dans un manuel!

RATIO de résolution des combats: Pour résoudre les combats, on se réfère généralement à une table de résultats. Cette table comprend deux entrées: verticalement, le chiffre issu d'un tirage de dé; horizontalement, le *ratio* des forces en présence calculé en divisant le nombre de points de forces du plus fort empilement de pions par le plus faible. Exemple: une pile de pions totalisant 60 points attaque une pile forte de 20 points. 60 divisé par 20 égale 3: le ratio est donc de 3 contre 1. Les fractions sont généralement arrondies au ratio inférieur (Exemple: 2,69 contre 1 égale 2 contre 1). Le résultat de l'action est donné sur le tableau en lisant le tableau à l'intersection des colonnes "tirage de dé" et "ratio". Ce résultat peut être la destruction d'une unité, une perte de pas, un recul, la dispersion* ou même plusieurs résultats en même temps...

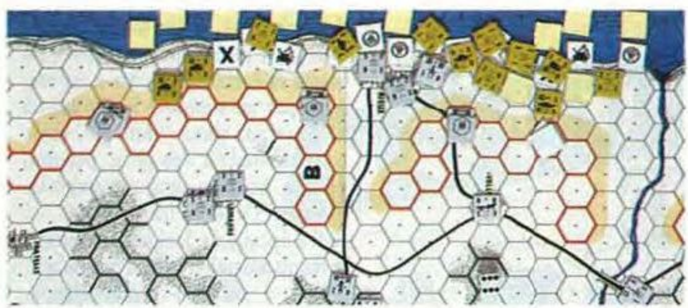
RAVITAILLEMENT: Dans beaucoup de wargames, on considère qu'une unité est "ravitaillée" si on peut tracer une ligne libre de toute présence ennemie entre ladite unité et sa base de ravitaillement. D'où l'extrême importance des lignes de communication dans le combat à l'échelle stratégique. Une simple manœuvre bien construite suffit à encercler une armée entière et, par là même, à la détruire! Les unités de maquisards de *Third Reich*, au potentiel de combat très limité, ne servent qu'à ce propos: leur présence sur les arrières allemands est une menace pour l'approvisionnement et justifie l'entretien de troupes d'occupation indisponibles pour le front...

SCENARIO: Tous les wargames sont conçus de manière à proposer une grande variété de situations historiques jouables indépendamment les unes des autres qu'on appelle "scénarios". Chaque scénario propose une situation de départ (force et localisation des troupe s), nombre de points de ressources disponibles pour chaque camp (au cas où), tour d'arrivée d'éventuels renforts, règles spéciales, durée du jeu et conditions de victoire. Les scénarios sont à difficulté évolutive: les premiers permettent une approche simplifiée des mécanismes du jeu, les suivants sont perfectionnés par l'ajout de règles supplémentaires.

SILHOUETTE: Il y a différentes manières d'identifier un pion. Le plus pratique est de lui donner la silhouette du principal véhicule en service dans l'unité symbolisée par le pion. Cette silhouette peut être une vue de profil (*Panzer Leader*) ou de dessus (*Omaha Beachhead*). Evidemment, vu le nombre de véhicules en service dans une division, ce type d'identification ne marche qu'au niveau infra-régimentaire. Les unités non motorisées sont figurées généralement par un signe classique (infanterie: une croix dans un rectangle) emprunté au code en usage dans l'OTAN, utilisé généralement pour le niveau divisionnaire.

SOLITAIRE: Pas la peine d'être deux pour simuler. Certains jeux, même s'ils n'ont pas été conçus pour, se jouent en solitaire. On préférera *Onslaught* et *Panzer Leader*, pas trop difficiles et pas trop longs à jouer. Si vous avez la vocation d'ermite, vous pouvez vous attaquer à *ASL* ou à *Longest Day*. *Patton's Best*, lui, est conçu exclusivement pour les solitaires.

ZONE DE CONTROLE: La zone de contrôle d'une unité est constituée généralement des six hexagones adjacents à cette unité. Il est ordinairement interdit à une unité adverse de traverser une zone de contrôle sans y stopper pour combattre (sauf règles spéciales). A noter: les lignes de communication sont interrompues par une zone de contrôle. Autrement dit: deux unités judicieusement placées verrouillent un front de six hexagones. D'où l'importance des manœuvres d'encerclement et leur résultat, réel ou simulé. Exemple normand: l'encerclement de la poche de Falaise (et non pas de la "falaise de poche", comme le dit la traduction de la règle de *Longest Day*!).



Panzer Leader: Ils arrivent! Les Anglais donnent l'assaut à Gold Beach. Les pions anglais sont figurés en vert et jaune (retournés), les pions allemands en gris et blanc (retournés). De gauche à droite, deux pelotons de chars Sherman amphibies se préparent à attaquer une batterie de 150mm sous casemate, tandis que le génie tente de dégager un chemin dans les obstacles pour les unités encore en mer (pions alliés retournés). Sur la plage, un peloton de chars détruits achève de brûler, foudroyé par une batterie antichar allemande de 88 mm sous casemate. Un char Sherman "fléau" ouvre un passage dans un champ de mines. Diverses unités alliées (génie, chars "fléau", infanterie) ont débarqué et menacent l'extrémité est du village de Rieux défendu par des fantassins et des canons antichars allemands. Plus à droite, un char porte-pont "Mathilda" et un char lance-flammes "Crocodile" font face à un bunker "désorganisé" par l'artillerie navale (pions blancs retournés). Quelques pions jaunes figurent des unités alliées "dispersées"*. En arrière du front, diverses batteries hippomobiles allemandes.*

La grande faiblesse de *Panzer Leader* tient à ce que chaque unité n'a qu'un pas*. Ce qui force le résultat des tirs: ou bien l'unité est "détruite" (et retirée du jeu) ou bien "dispersée"*. Dans ce cas, le joueur peut la récupérer intacte au tour suivant. Ce qui veut dire qu'une unité dispersée vingt fois au cours du jeu peut terminer un scénario complètement indemne! Pas très réaliste... Manque également la notion de "commandement" et de cohésion d'une unité. Dans *Panzer Leader*, les unités sont complètement autonomes et libres de mouvement, contrairement à la réalité où elles restent concentrées dans un "cadre" précis (compagnie, régiment, brigade...).

Jeu souple et agréable de fonctionnement, assez réaliste malgré tout, *Panzer Leader* ravira les fanatiques du combat blindé, débutants ou confirmés. Ce jeu propose cinq scénarios sur la bataille de Normandie: Utah Beach (paras US contre biffins allemands derrière la fameuse plage, à l'aube du jour J), Omaha Beach, Gold Beach (le Débarquement vu côté US ou anglais), Saint-Lô (préliminaires à la percée d'Avranches) et Operation Goodwood (tentative ratée de percée blindée anglo-canadienne dans le secteur de Caen).

Pour les passionnés de tactique, deux autres jeux simulent (de manière remarquable) les combats de blindés de la campagne de Normandie (juillet-août 44): *Tank Leader* (West End Games, traduit et diffusé par Oriflam, scénario "Ils arrivent") et de *Deuxième DB Normandie* (Jeux Descartes) consacré aux combats menés par la division Leclerc lors de la fermeture de la poche de Falaise, à la toute fin de la bataille.

Damned! Ma Thompson est enrayée...

Et nous voilà tout naturellement arrivés au niveau le plus bas imaginable: celui du bidasse, simple pion jeté dans l'enfer de Normandie. Depuis le standard immortel *Squad Leader* (Avalon Hill), nombreuses ont été les parutions concernant ces jeux de "tactique-homme-à-homme" (un hex: quelques mètres, un tour: quelques secondes). Quelques-uns traitent au travers de scénarios des combats de Normandie, quoique le Débarquement proprement dit ne soit jamais abordé. Vous trouverez dans ces jeux tous les types d'armements possibles et imaginables en service à l'époque, tous les aléas du combat, du bocage aux vignobles (!), avec ou sans blindés, artillerie, etc. Ici, le biffin marche entre les haies, dégoupille des grenades, recharge son fusil, se jette à terre, rampe, court... Terrifiant! Evidemment, la complexité varie. Le plus simple: *Sniper* (SPI/TSR) couvre tous les types de combat d'homme à homme depuis 1941 jusqu'en 1990! Evidemment, il y a là-dedans une petite place pour la Normandie (chapitre 44.6). *Soldiers* (West End Games) et *Purple Heart* (extension* d'*Ambush*, Victory games) proposent sensiblement les mêmes règles (complexes-complètes) sur le thème "tactique-homme-à-homme-Europe 1944-45", avec un "plus" pour *Purple Heart*, concernant les embarcations d'assaut et quelques petits effets de surprise tirés dans une table d'événements qui doit beaucoup aux "jeux dont vous êtes le héros". Scénarios sur la Normandie: deux dans *Purple Heart*, quatre dans *Soldiers*, chacun des jeux traitant des assauts aéroportés et des combats d'embuscade dans le bocage.

Le roi des jeux du genre reste tout de même *Advanced Squad Leader* (Avalon Hill). Tous les wargamers le connaissent, au moins de nom. *ASL* est un monstre aux extensions toujours renouvelées, aux règles toujours plus complètes, aux scénarios toujours plus nombreux. Deux extensions traitent de la Normandie. La première, *Paratrooper*, propose des règles et huit scénarios sur les combats entre troupes aéroportées des 101e et 82e divisions aéroportées US et soldats allemands. On y retrouvera Sainte-Mère-Eglise, le premier village français libéré. La deuxième, *Yanks*, concerne les combats classiques entre soldats US et allemands sur le front ouest en 44-45 (embarcations d'assaut incluses). Un seul scénario directement utilisable, *Backs to The Sea*, "le dos à la mer", qui simule la mésaventure arrivée à la compagnie F du 2e bataillon de rangers US, bloquée sur la pointe du Hoc par le 726e régiment d'infanterie allemand. Comme vous le voyez, *ASL* est un moyen très précis d'apprendre l'histoire! Extrêmement complexe, *ASL* s'adresse uniquement aux vétérans. Et coûte cher. Jouez-y en club avant de l'acheter.

Pour finir, un petit mot sur *Patton's Best* (Avalon Hill). Ce jeu vous met aux commandes d'un char *Sherman* de la 7e DBUS, de la percée d'Avranches à l'invasion de la Tchécoslovaquie. Grande originalité, ce jeu se joue en solitaire*! Selon des règles évidemment complexes. On ne nous ôtera pas de l'esprit que le micro-ordinateur est imbattable dans ce secteur. Mais après tout, puisque vous serez seul à y jouer, vous avez le temps de vous y mettre! Débarquez bien.

PIERRE GRUMBERG
(logistique: PASCAL GROS)

Advanced Squad Leader: combats autour de Sainte-Mère-Eglise entre paras américains et fusiliers allemands. On distingue clairement les deux parties "géomorphiques" de la carte. La fiche contient toutes les données historiques nécessaires à la compréhension du scénario.*



Nous remercions de leur aimable collaboration les magasins:

- Game's, Forum des Halles, 75001 Paris

- Jeux de Guerre Diffusion, 6, rue Meissonnier, 75017 Paris

- L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris

- Temps Libre, 22 rue de Sévigné, 75004 Paris

et la maison de distribution Jeux Actuels qui importe notamment, en France, les produits Avalon Hill et Australian Design Group.

LA PANOPLIE

En français:
- 2e D.B. Normandie (Jeux Descartes): 149 F
- Tank Leader Front Ouest (Oriflam): 235 F

Avec une traduction des règles en français:
- Panzer Leader (Avalon Hill): 238 F
- Longest Day (Avalon Hill): 688 F
- Hitler's War (Avalon Hill): 194 F
- Ambush, module Purple Heart (Victory Games): 225 F
- Patton's Best (Avalon Hill): 215 F
- World in Flames (Australian Design Group): 475 F

Uniquement en version anglophone (pour l'instant):
- Third Reich (Avalon Hill): 270 F
- France 1944 (Victory Games): 145 F
- D-Day (Avalon Hill): 140 F
- Cobra (SPI): 169 F
- Omaha Beachhed (Avalon Hill): 160 F
- Advanced Squad Leader (Avalon Hill): Paratrooper, module 2 (130 F) et Yanks, module 3 (286 F).
- Onslaught (SPI): 180 F
- Soldiers (West End Games): 190 F
- Sniper (SPI): 149 F
- Saint-Lô (West End Games): 170 F
- Pas-de-Calais (Vanguard Games): 225 F

DANGEAU, LE JOUEUR QUI FIT FORTUNE

LE JEU NE RUINE PAS TOUJOURS... PHILIPPE DE COURCILLON, MARQUIS DE DANGEAU EN SAVAIT QUELQUE CHOSE, QUI FIT LITTERALEMENT FORTUNE A LA COUR DE LOUIS XIV, GRACE A SES TALENTS DE JOUEUR.

Comme on peut le voir sur l'instantané ci-contre pris au téléobjectif par notre photographe Rigaud, de l'agence Roi-Soleil à Versailles (une filiale de Giraudon...), le bonhomme Dangeau ne se portait pas si mal. Richement vêtu d'un manteau tout brodé d'or et d'argent, son aisance financière éclate. Or c'est en jouant que Philippe de Courcillon réussit à accumuler une telle fortune.

C'est Saint-Simon qui le dit – et le célèbre mémorialiste est plutôt du genre féroce! En outre, il n'aime guère le jeu. C'est dire que les talents de Dangeau devaient être remarquables.

Philippe de Courcillon, marquis de Dangeau était né en 1638 – la même année que Louis XIV –, dans une famille de petite noblesse protestante. Il embrassa la carrière militaire, ce qui lui laissa un drôle de goût dans la bouche. Après avoir guerroyé en Espagne et au Portugal, il revient à Paris en 1663, au moment où Louis XIV prend réellement le pouvoir, et s'introduit à la cour. Assez bel homme – oui, bon, là vous le voyez plus que mûr et un rien empâté... – et fort intelligent, beau parleur, capable de torcher quelques vers amusants, sachant flatter le roi – très important, ça! –, Dangeau avait tout pour réussir. On vous passe les détails d'une vie faite de succès: un vrai roman édifiant !

Reçu à l'Académie française en 1664 – à 26 ans et sans avoir rien écrit ou presque! –, gouverneur de Touraine, ambassadeur extraordinaire en Angleterre, il avait eu la sagesse de se convertir au catholicisme avant que ça ne tourne au vinaigre pour les huguenots. Devenu veuf, il épousa une des plus jolies filles de la cour, fut couvert de décorations (à l'époque c'était l'ordre du Saint-Esprit, rien que ça...) et mourut très âgé le 9 septembre 1720.

Dangeau serait resté un inconnu de l'histoire s'il n'avait entrepris de tenir un journal fort ennuyeux, mais qui comptabilise au jour le jour les faits et gestes de la cour, de 1684, date où il commença de l'écrire, jusqu'à sa mort. Le *Journal* de Dangeau – 19 volumes! – est non seulement un document des plus précieux sur la vie à Versailles et dans les châteaux royaux, mais il fournit à Saint-Simon, qui le continua, un matériau brut d'où sont sortis les célèbres *Mémoires*.



Gentilhomme, mémorialiste... et précurseur du "joueur moderne" (photo Giraudon).

Chose encore plus extraordinaire, Dangeau ne connut jamais de disgrâce de la part d'un souverain qui n'en était pas avare, et il semble qu'il ait été plutôt honnête. L'accusation était pourtant facile. Oh, certes, le marquis eut bien quelques démêlés. En 1676, il se chamaille avec Lord Petersborough pour de sordides questions de dettes de jeu. L'année suivante, bagarre avec Langlée, son rival: l'affaire fait grand bruit et Louis XIV envoie même notre héros "se reposer" quelques jours à la Bastille... Mais, à vrai dire, rien de bien méchant.

La technique de Dangeau avait d'ailleurs vivement impressionné cette fine mouche de Madame de Sévigné. C'est elle qui nous livre une des clés de ce petit mystère: *"Je fus samedi à Versailles*, écrit-elle, dans une lettre datée du mercredi 29 juillet 1676. *Je voyais jouer Dangeau, et j'admirais combien nous sommes sots auprès de lui. Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent. Il ne néglige rien, il profite de tout, il n'est point distrait; en un mot, sa bonne conduite défie la fortune. Aussi les deux cent mille francs* [de l'époque! plus de vingt millions de francs d'aujourd'hui...] *en dix jours, les cent mille écus en un mois, tout cela se met sur le livre de sa recette."*

Et, comme pour mieux se faire comprendre, elle ajoute: *"On parle sans cesse et rien ne demeure sur le cœur. "Combien avez-vous de cœurs ?" "J'en ai deux, j'en ai trois, j'en ai un, j'en ai quatre. » Il n'en a donc que trois, que quatre, et de tout ce caquet Dangeau est ravi; il découvre le jeu, il tire les conséquences, il voit ce qu'il a à faire. Enfin, j'étais ravie de voir cet excès d'habileté; vraiment c'est bien lui qui sait le dessous des cartes car il sait toutes les autres couleurs."*

De cette belle analyse, on retire quelques renseignements intéressants: si Dangeau gagne tout le temps, c'est parce qu'il se concentre sur son jeu et calcule où sont les cartes; et si ce comportement paraît remarquable à madame de Sévigné, c'est parce qu'il est tout à fait inhabituel! Jouer avec attention paraît aujourd'hui une exigence si élémentaire, qu'on ne s'en étonne plus. Rien de tout cela alors: quand on joue, on montre son jeu, on s'exclame, on exprime haut et fort sa joie ou sa colère, on parle, on s'interpelle. Le besoin de cacher ses cartes n'est ressenti par personne. A la limite, on ne joue pas pour "vaincre", mais pour rencontrer des gens, papoter, perdre un peu, gagner parfois. Calculer? Ce serait inconvenant.

Notre époque de budgets, de profits et de planification nous a fait oublier cette in-croyable insouciance. Songez qu'alors la théorie des probabilités est encore balbutiante. Pascal vient tout juste de la formuler. De nombreux témoins attestent d'ailleurs cet étrange comportement, pour nous si déroutant. A contrario, les joueurs "sérieux" sont tenus parfois à distance: on les craint. Et quand un jeu comme l'hombre exige un peu de tenue, on insiste beaucoup sur son caractère "grave" et un rien ennuyeux qui se ressent de ses origines espagnoles, peuple réputé, autrefois, sombre et solennel...

En somme, Dangeau jouait "moderne". Il n'était certainement pas le premier, mais sa réussite financière, sa place à la cour, les faveurs dont il a constamment joui et l'immense journal qu'il nous a laissé, font de ce personnage un témoin particulièrement précieux.

(Enquête réalisée avec l'aide de nos envoyés spéciaux à Versailles: Marie de Rabutin-Chantal, marquise de Sévigné, et Louis de Rouvroy, duc de Saint-Simon.)

THIERRY DEPAULIS

Charles, Judith, Hector et les autres... (suite)

Alors là, vous avez tout faux! Le grand "concours" du *J&S* 57 (qui n'en était pas un!) ne vous a pas inspirés... Vous avez pourtant pris soin d'encenser notre superbe gazette – merci, merci – et que je t'en rajoute, du genre "comme de nombreux lecteurs, je vous félicite pour vos études sur les grands classiques" (si, si, on n'invente rien!). Il y en a même qui ont cru que c'était un casse-tête mathématique. Pas de chance : si un semblant de solution pouvait se dessiner, ce serait plutôt du côté littéraire... Vous avez fait assaut de propositions fantaisistes, parfois puisées... dans les auteurs des siècles passés ! Or, pour épater votre serviteur, il ne suffit pas de regarder dans le Petit Larousse en couleurs ou dans une encyclopédie de 1877: il faut faire appel à de vrais documents historiques, inédits de préférence.
C'est ça la recherche !





LA STRATÉGIE DES COULEURS

- CAMÉLÉON de fabrication et de conception française, est un jeu de stratégie et sport de l'esprit.
- CAMÉLÉON, une mosaïque de couleurs vous invite au plaisir de jouer de jouer.
- CAMÉLÉON se joue à 2 ou 4 personnes et passionnera petits et grands (de 7 à 77 ans).
- CAMÉLÉON utilise des pions de couleurs bleu, rouge, vert, jaune et des pions blancs qui sont les pions neutres.
- Le but du jeu est de transférer les pions d'une couleur dans la case opposée à celle de leur départ en disposant de 5 coups consécutifs.

DOMOLAND 85300 SOULLANS FRANCE
Tél. 51.35 36.53

☐ Je suis un particulier et souhaite recevoir la liste des distributeurs du jeu CAMÉLÉON.

☐ Je suis un professionnel et demande la visite d'un agent commercial.

NOM ______________ Prénom ______________

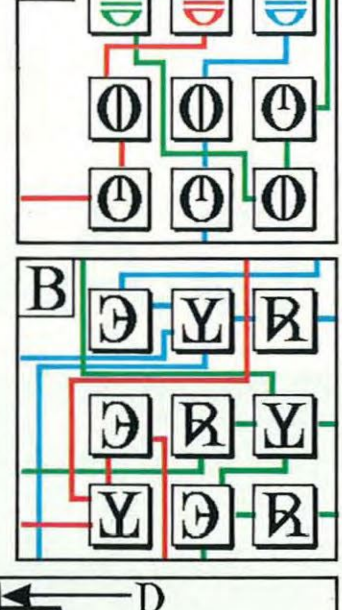
Société ______________ Fonction ______________

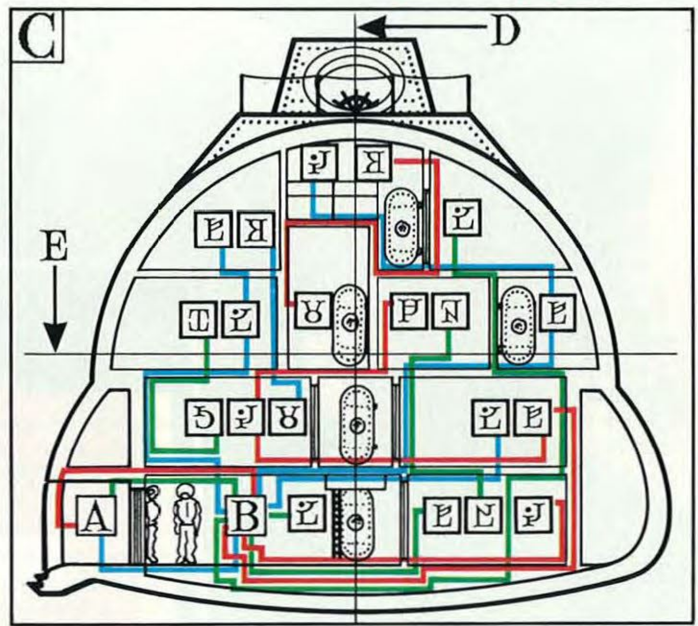
Adresse n° ______ Rue ______________

Code postal ______________ Ville ______________

NAUTILUS

QUI NE CONNAIT LE NAUTILUS, CE SOUS-MARIN IMAGINE PAR JULES VERNE POUR PARCOURIR 20 000 LIEUES SOUS LES MERS, GOUVERNE PAR LE CAPITAINE NEMO. UN JOUR, LE DETECTIVE PIERRE ARONNAX, SON FIDELE SERVITEUR CONSEIL ET LE HARPONNEUR NED LAND, FURENT CAPTURES PAR NEMO. APRES UNE SEMAINE D'EMPRISONNEMENT, ILS REUSSIRENT A FUIR EN EMPRUNTANT TOUS LES TROIS DES CHEMINS DIFFERENTS (VERT, ROUGE, BLEU). POUR S'ECHAPPER, ILS ONT DU ACTIONNER CHACUN LES MEMES COMMANDES, ET CELA DANS LE MEME ORDRE. SUR CE PLAN DU NAUTILUS, CES COMMANDES SONT REPRESENTEES PAR DES SYMBOLES, DES LETTRES DE L'ALPHABET SECRET DU CAPITAINE NEMO. BIEN SUR, AUX MEMES SYMBOLES CORRESPONDENT LES MEMES COMMANDES.





Nos trois personnages sont dans la salle du sas inférieur. Vous les apercevez sur la grande coupe longitudinale (D) du Nautilus. Mais cette salle apparaît aussi sur la coupe C, et le tableau de ses commandes est agrandi ci-contre (A). Comment rejoindre l'escalier qui mène à la passerelle supérieure?

Pour l'instant, chacun des fugitifs est devant la commande de sa couleur (vert, bleu, rouge). Il peut donc l'actionner. Il lui suffira ensuite de suivre le circuit de même couleur jusqu'à la deuxième commande.

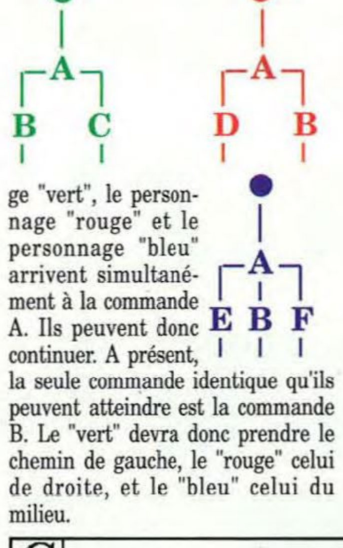
Hélas, tout va bientôt se compliquer car les trajets possibles se multiplient. Mais n'oubliez pas, à chaque étape vers la sortie, les trois personnages (donc les trois itinéraires de couleur) doivent arriver simultanément à une commande portant le même symbole. Donc chacun actionnera le même nombre de commandes.

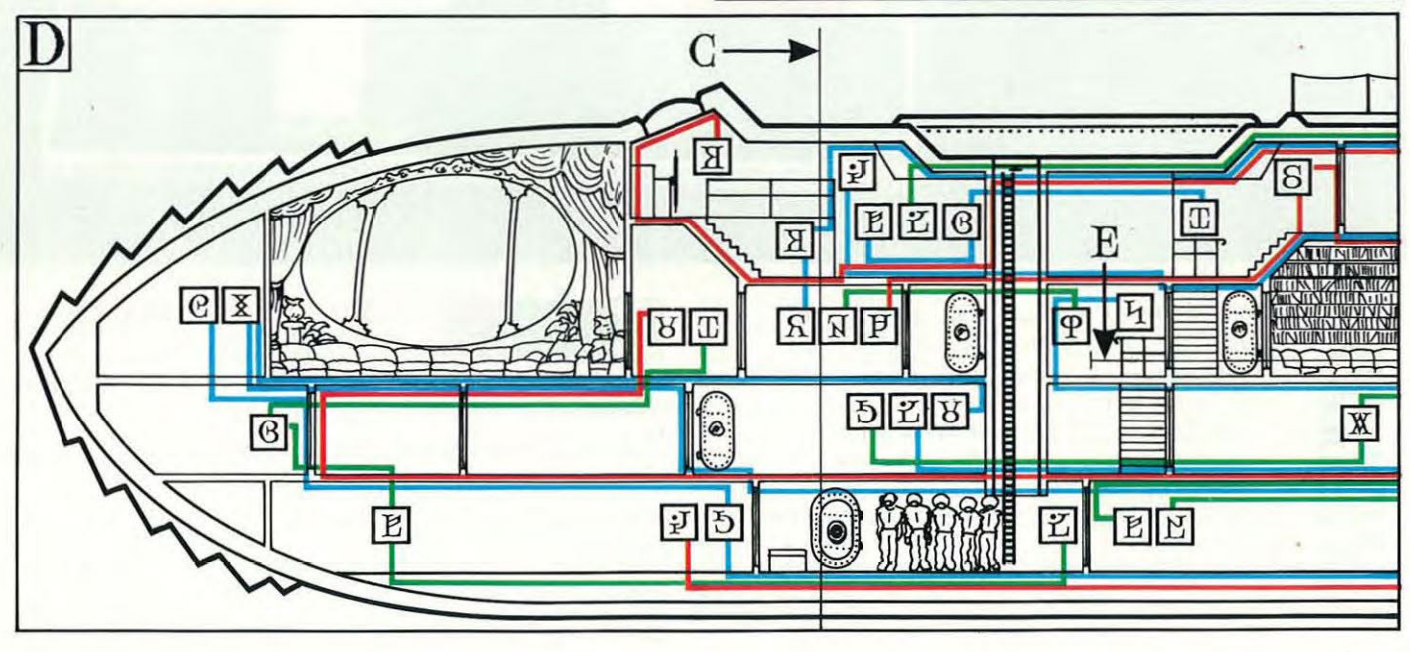
Pour passer d'un plan à l'autre, c'est très simple: sur chacune des coupes, est notée la position des autres. Par ailleurs, les schémas en haut à gauche (A et B) sont des agrandissements des carrés A et B de la coupe C.

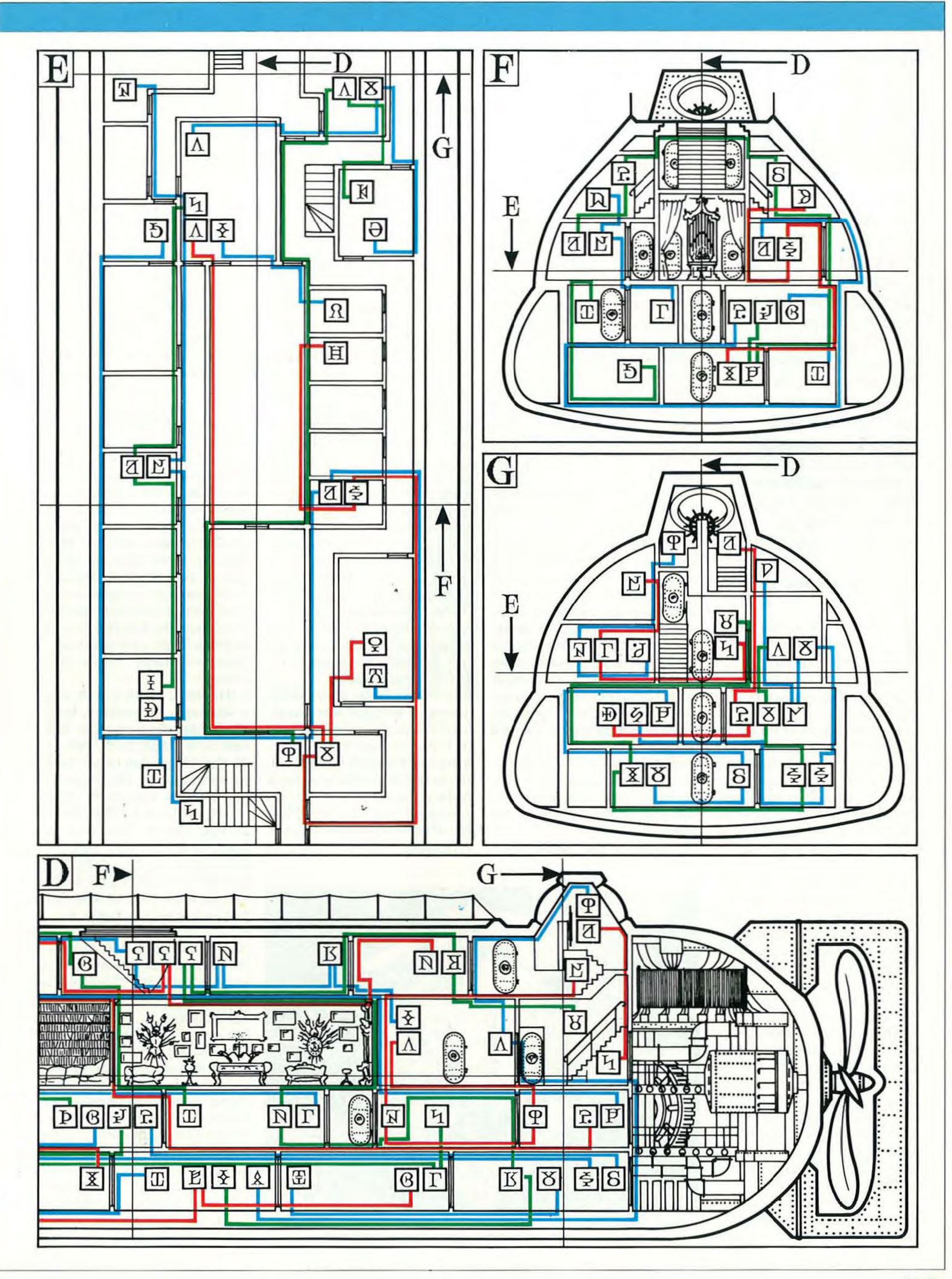
Le but des trois personnages: progresser jusqu'à l'issue qu'ils débloqueront en actionnant chacun une des trois commandes identiques situées près de l'escalier montant à la passerelle.

Principe du jeu:

Partant respectivement de la commande de leur couleur, le personnage "vert", le personnage "rouge" et le personnage "bleu" arrivent simultanément à la commande A. Ils peuvent donc continuer. A présent, la seule commande identique qu'ils peuvent atteindre est la commande B. Le "vert" devra donc prendre le chemin de gauche, le "rouge" celui de droite, et le "bleu" celui du milieu.






E
F
G
D

BLITZ!

BLITZ: MOT ALLEMAND SIGNIFIANT "ECLAIR". DANS LE LANGAGE ECHIQUEEN, DESIGNE UNE PARTIE OU CHAQUE JOUEUR NE DISPOSE QUE DE TRES PEU DE TEMPS POUR EFFECTUER TOUS SES COUPS. EN GENERAL CINQ MINUTES, MAIS PARFOIS MOINS! EXPRESSION CONSACREE: "ON SE FAIT UN BLITZ?". A DONNE PAR EXTENSION LE VERBE "BLITZER" (EXEMPLE: "BLITZER COMME UN MALADE!" : JOUER A TOUTE ALLURE).

Le "blitz", bien que partie intégrante des échecs, constitue cependant un domaine bien à part au pays des 64 cases. Il a ses partisans, ses "accros", ses spécialistes et ses champions, mais aussi ses allergiques et ses détracteurs pour qui une partie d'échecs digne de ce nom doit être autre chose qu'un *"amusement sans queue ni tête pour gens pressés"* (dixit Vassili Smyslov, ancien champion du monde en 1957). Même son de cloche à l'article "Partie Eclair" du *Dictionnaire Des Echecs* de François Le Lionnais: *"Ses adversaires estiment qu'elle ne produit que des parties superficielles, entachées de gaffes, et qu'elle est contraire au génie du jeu. C'est cette dernière opinion qui est certainement la plus juste, et l'expérience montre que cette pratique finit presque toujours par détériorer les capacités d'un bon joueur. "* Le génial Bobby Fischer lui-même prétendait que le blitz *"tuait les idées"*... tout en étant pratiquement imbattable à ce jeu!

Sujet sensible que le blitz? Non, plus vraiment, au regard des magnifiques parties que cet exercice très particulier a produites et à la renommée même de ses virtuoses: Bobby Fischer (justement!), Mikhaïl Tal, Viktor Kortchnoï, Anatoli Karpov, Garri Kasparov...

D'ailleurs, le blitz est l'objet depuis ces vingt dernières années de championnats du monde officieux et de tournois où les Grands Maîtres les plus prestigieux s'affrontent. Mieux, c'est par le blitz (et les parties dites semi-rapides où chaque joueur dispose de 25 ou 30 minutes) que les instances dirigeantes des échecs mondiaux, FIDE et GMA, envisagent maintenant de développer médiatiquement les échecs. Quoi de plus spectaculaire en effet que deux joueurs luttant contre le temps imparti, cherchant à forcer un gain ou au contraire à se dépêtrer d'une situation désespérée, et tout cela, dans une poignée de secondes?

A ce sport, notre virtuose national s'appelle Chély Abravanel, champion de France en titre. Un nom aussi redoutable que redouté dans le milieu et qui est incontestablement synonyme de blitz. Sa renommée a d'ailleurs largement dépassé les frontières hexagonales, et des Grands Maîtres réputés (Kortchnoï, Hort, Ljubojevic) ont pu s'apercevoir, souvent à leurs dépens, des impressionnantes qualités de notre "blitzeur" national.

C'est en compagnie de ce maître ès-blitz que nous vous invitons à nous suivre au "pays des joueurs pressés" pour un voyage plein de surprises.

"Jouer vite et bien!" Quelle définition plus simple et plus limpide de cet exercice de style qui, joué au plus haut niveau par des spécialistes chevronnés, peut légitimement s'élever au rang d'un art. Car n'en déplaise aux puristes et aux détracteurs qui ne voient là qu'un dérivatif où règne le "n'importe quoi", le blitz reste un formidable champ d'expérience tant tactique que technique dans l'évolution des échecs. Il n'est pas rare en effet de voir des joueurs essayer de nouvelles variantes de jeu, expérimenter tel ou tel coup, afin d'en constater "à chaud" les conséquences et éventuellement les réutiliser plus tard en parties "sérieuses".

L'intérêt de tester des idées nouvelles est renforcé par le fait que l'avantage (si le coup est bon) ou la sanction (s'il est mauvais) apparaissent dans les secondes qui suivent! Les fameux "points d'interrogation" ("?") ou d'exclamation ("!") qui fleurissent dans les commentaires de parties pour souligner fautes ou bons coups, souvent incompréhensibles pour le joueur moyen, trouvent ici une démonstration illustrée quasi immédiate. La pédagogie par l'exemple! Vous n'avez jamais compris pourquoi la "Théorie" condamnait tel coup dans votre début favori? Jouez-le systématiquement en blitz contre des bons joueurs. La démonstration devrait vous convaincre!

Voici deux exemples d'explications théoriques au plus haut niveau. Commençons par une partie jouée en 1970 à Herceg Novi (Yougoslavie), lors d'un officieux championnat du monde de blitz réunissant entre autres, et dans l'ordre du classement final : Fischer (USA), Tal (URSS), Kortchnoï (URSS), Pétrossian (URSS), Bronstein (URSS), Hort (TCH) et Matulovic (Y). La partie en question oppose Fischer à Matulovic. Les Noirs choisissent le très tranchant Gambit Jaenisch de l'Espagnole. Ils connaissent bien cette variante puisqu'ils l'avaient jouée, deux ans auparavant, contre Parma au championnat de Yougoslavie. Effectivement, Bobby Fischer, qui allait ravir deux années plus tard à Boris Spassky le titre de champion du monde, joue la même suite que Parma jusqu'au 11e coup! Mais au 12e, il "planta" (selon le jargon échiquéen consacré) la nouveauté 12. Fg5!?. Avec un certain succès!

Fischer-Matulovic. Espagnole.

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, f5; 4. Cc3, f×e4; 5. C×e4, d5; 6. C×e5, d×e4; 7. C×c6, Dg5; 8. De2, Cf6; 9. f4, D×f4; 10. d4, Dh4+; 11. g3, Dh3; 12. Fg5!?, a6; 13. Fa4, Fd7; 14. F×f6, g×f6; 15. D×e4+, Rf7; 16. Ce5+, f×e5; 17. Tf1+, Re7; 18. F×d7, R×d7; 19. Tf7+, Re8; 20. T×c7, Fd6; 21. T×b7, Tc8; 22. 0-0-0, D×h2; 23. d×e5, Fe7; 24. T×e7+, R×e7; 25. Db7+, Re6; 26. Dd7+, R×e5; 27. Dd5+, Rf6; 28. Tf1+, Rg6; 29. De6+, Rg5; 30. Tf5+, Rg4; 31. Tf4+, R×g3; 32. Dg4 mat.

Notre deuxième exemple met en scène deux protagonistes que l'on ne présente plus. Elle s'est déroulée en 1983 à Niksic, en Yougoslavie.

Kasparov-Kortchnoï. Défense Nimzovitsch.

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Fb4; 4. e3, 0-0; 5. a3, F×c3+; 6. b×c3, d6; 7. Fd3, e5; 8. e4, c5; 9. Ce2, Cc6; 10. 0-0, Fg4; 11. f3, Fh5; 12. d5, Ca5; 13. g4, Fg6; 14. h4, C×g4; 15. f×g4, D×h4; 16. Tf2, D×g4+; 17. Tg2, Dd7; 18. Cg3, f6; 19. T1a2, b5; 20. c×b5, c4; 21. Fe2, D×b5; 22. Fg4, Cb7; 23. Fe6+, Rh8; 24. Tab2, Dc5+; 25. Rh1, Dc7; 26. Cf5, Cc5; 27. T×g6, C×e6; 28. Th2, Rg8; 29. T×h7, R×h7; 30. Dh5+, Rg8; 31. d×e6, Tfe8; 32. Fh6, Te7; 33. C×e7+, D×e7; 34. T×g7+, 1-0.

Mais le blitz reste avant tout le domaine privilégié de la tactique. Voici comme exemple une partie jouée au Manhattan Chess Club de New York en 1963 entre Bobby Fischer (encore lui!) et Ruben Fine, l'un des meilleurs joueurs américains de l'après-guerre. Fine joue au 13e coup e4-e5 qui laisse planer un instant le mirage d'une "fourchette" (deux pièces en prise). La réponse de Fischer sera ausssi instantanée que déterminante.

Fine-Fischer. Défense Nimzovitsch.

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cc3, Fb4; 4. e3, d5; 5. Cge2, d×c4; 6. a3, Fd6; 7. e4, e5; 8. f4, e×d4; 9. D×d4, Cc6; 10. D×c4, 0-0; 11. Fe3, Fe6; 12. Dd3, Ca5; 13. e5?, F×e5;



Plus vite qu'au ping-pong! Le joueur blanc n' a pas encore posé la pièce qu'il vient de prendre mais son adversaire a déjà répondu!


Jouer dès que sa pendule est mise en route.

14. Db5, F×c3+; 15. C×c3, c6; 16. Dg5, Fc4; 17. Td1, De8; 18. Rf2, F×f1; 19. Th×f1, Cc4; 20. Fc5, Ce4+; 21. C×e4, D×e4; 22. Rg1, f6; 23. Dg4, Tf7; 24. Td4, De3+; 25. Rh1, Db3; 26. De6, Cd2; 27. Dd6, C×f1; 28. Dd8+, Tf8 0-1.

La faute des Blancs? S'être engagés dans une suite tactique sans s'être assurés qu'ils en avaient calculé toutes les conséquences. Bref, avoir été assez naïfs pour croire que Bobby Fischer s'était laissé "planter" une fourchette. Le blitz ne serait donc qu'une affaire de connaissances théoriques et surtout de puissance de calcul? Certainement pas! La maîtrise du jeu rapide passe par ses propres recettes. Et cela commence dans l'ouverture. Tout est affaire de rythme. Le plus important est d'enchaîner le maximum de coups tout en restant sur un terrain familier pour arriver dans une position où c'est l'adversaire qui, dans une position inconnue, devra perdre du temps à réfléchir. Pour ça, si l'on n'est ni Fischer ni Kasparov, mieux vaut éviter les longues variantes théoriques que votre adversaire risque de connaître mieux que vous. Essayez au contraire d'adopter des suites de coups un peu "neutres" qui, quelles que soient les réponses adverses, mènent à peu près au même type de position. Bref, cherchez à vous retrouver dans un "schéma" familier. Même au prix de quelques concessions stratégiques voire matérielles. Voici par exemple un début "classique" de notre Maître de blitz:

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fc4, Fc5; 4. 0-0, Cf6; 5. d3, 0-0; 6. c3, d6; 7. Fg5, h6; 8. Fh4, g5.

Ici, Chély Abravanel n'hésitera pas une seconde. Il connaît parfaitement ce schéma et a depuis longtemps vérifié que la somme 2 pions + destruction du roque ennemi + forte initiative + temps perdu par l'adversaire pour trouver les parades aux menaces + choc psychologique qu'il subit lors d'un sacrifice "a tempo" vaut bien largement une pièce.


Appuyer sur la pendule ou prendre une pièce, tout est question de doigté.

Et de jouer immédiatement **9. C×g5, h×g5; 10. F×g5** suivi de **11. Df3**. Voilà typiquement un réflexe de blitzeur.

Des réflexes, le blitzeur ne doit pas en manquer. Tout d'abord pour faire mat, bien sûr. Pas un des mats types ne lui est étranger. Il reconnaît immédiatement une position où il peut porter le coup fatal.

Enfin... en principe. Car on a du mal à réaliser les effets dévastateurs que peut avoir le tic-tac inexorable d'une pendule. Même au plus haut niveau!

L'exemple suivant nous est fourni par une remarquable partie jouée au championnat du monde officieux de blitz à Saint-John (Canada) en janvier 88. Elle oppose dans la finale les soviétiques Mikhaïl Tal (le futur vainqueur) et Rafaël Vaganian.

Tal-Vaganian (3e du match). Catalane.

1. Cf3, Cf6; 2. c4, e6; 3. g3, d5; 4. Fg2, d×c4; 5. Da4, Cbd7; 6. D×c4, c5; 7. Db3, Fd6; 8. d3, Tb8; 9. a4, b6; 10. Ca3, a6; 11. Cd2, 0-0; 12. 0-0, Fb7; 13. F×b7, T×b7; 14. Cac4, Fc7; 15. Ca5, Tb8; 16. Cc6, De8; 17. C×b8, C×b8; 18. Cc4, Cc6; 19. Fe3, Cd5; 20. Tfd1, f5; 21. d4, f4; 22. g×f4, Dh5; 23. d×c5, b5; 24. a×b5, a×b5; 25. Cb6, T×f4; 26. C×d5?, Tg4+; 27. Rf1, D×h2??

Une petite "absence" de Vaganian qui ne voit pas que 27. ...Tg1+ force le mat en 3 coups **28. Re1, Fa5+; 29. T×a5, C×a5; 30. Cf6+, Rf7; 31. Td7+, R×f6; 32. Dc3+, De5; 33. Fd4, T×d4; 34. D×d4, D×d4; 35. T×d4, Cb3; 36. c6!, 1-0.**

Comment un joueur du niveau de ce dernier a-t-il pu commettre une bourde comme celle de son 27e coup? *Time pressure* répondent les Anglais... La pression du temps!

L'arnaque! Ça y est, le mot est lâché! Disons-le tout de suite: pour les "anti-blitz", c'est la rime idéale. Il est vrai, que la virtuosité de deux duettistes du "deux fois cinq" peut passer par de grosses ficelles, par des "trucs du métier" pour aider un peu la décision! Il est vrai aussi que l'agilité à manipuler les pièces fait penser à l'aisance des prestidigitateurs et qu'avec des prestidigitateurs il faut s'attendre à tout. C'est vrai enfin, que comme partout, on peut rencontrer de la triche. Mais il faut distinguer "l'arnaque-duperie" de "l'arnaque-triche", même si la frontière entre les deux est quelquefois ténue... (diront les râleurs). Ne cherchez pas de tels coups dans les parties de Fischer ou de Kasparov: vous ne les rencontrerez pas au niveau le plus haut. Plus bas... on ne sait jamais. C'est afin de vous "prémunir" contre des adversaires mal intentionnés que nous vous en montrons quelques-uns.

L'arnaque-duperie! Ici pas de triche. On respecte la lettre des règles même si l'élégance des procédés est douteuse. Quelques exemples:

Question: comment faire, alors qu'il ne vous reste, mettons que 10 secondes contre 20 à votre adversaire, pour que celui-ci se mette à réfléchir et perde au temps?

Réponse: sacrifiez une pièce et de préférence votre Dame (c'est l'idéal!), même si cela n'apporte rien à votre position. Le "choc-psychologique" chez l'adversaire est garanti. Et un choc... c'est de précieuses secondes de perdues.

Question: que peuvent espérer les Blancs dans la position suivante?

Nulle? Peut-être..., mais comment gagner en quelques secondes?



Réponse: ils vont jouer... comme pour assurer la nulle. Le plus vite possible; par exemple: **1. Tb3+, Rc7; 2. Tc3+, Rd7; 3. Td3+, Re7.** Pour ne pas perdre au temps, les Noirs doivent suivre la cadence infernale, c'est-à-dire répondre instantanément aux coups des Blancs. Poursuivons: **4. Te3+, Rf7; 5. Tf3+, Re7** et c'est reparti dans l'autre sens... **6. Te3+, Rd7; 7. Td3+, Rc7; 8. Tb3!!** Eh oui, vous avez bien lu: il n'y a plus échec puisque la Tour a cette fois sauté deux cases. Mais, sur leur lancée, il serait alors très étonnant que les Noirs ne jouent pas **8. ...Rb7???.** Ils mettent leur Roi en échec et il n'y a plus qu'à le prendre pour gagner (Voir la règle). Vérifiez. Ca marche (presque) à tous les coups!

Franchissons discrètement la frontière de la légalité. Il faut pourtant savoir qu'il est courant, et considéré comme "normal" bien qu'illégal, qu'en terrible "zeitnot" (crise du temps) un joueur qui pousse un pion sur une case de promotion appuie immédiatement sur la pendule, pour prendre ultérieurement le temps de remplacer ce pion par la Dame. Enfin, la Dame, euh...

(suite page 44)

HISTOIRE D'HORLOGERIE

D'où vient le blitz? De l'invention de la pendule, bien sûr. La pendule d'échecs s'entend.

Au XIXe siècle, les parties d'échecs, que ce soit en tournois ou en matchs-défis (ancêtres des finales des championnats du monde), se jouaient en temps... illimité. On imagine la tournure "marathon" que pouvaient prendre certaines rencontres quand un joueur se mettait à réfléchir trois ou quatre heures sur un seul coup! Mais un vent de "révolte" souffla chez les grands champions de l'époque (Morphy, Anderssen, Steinitz) dont la supériorité expéditive s'accommodait mal de la lenteur de certains de leurs contemporains. Ainsi les premiers... sabliers firent-ils leur apparition afin qu'une partie d'échecs soit limitée dans le temps. Puis vinrent les premières pendules. "Les", car on commença par placer une pendule à côté de chaque joueur, les deux pendules étant indépendantes. Le match Anderssen-Steinitz de 1866, à l'issue duquel Steinitz se déclara lui-même champion du monde, inaugura le contrôle du temps.

Puis vint la pendule à "double-cadran" qui, selon des sources différentes, serait due à l'Anglais Thomas Wilson en 1883 ou à l'Allemand Gustav Herzog en 1894. A quelques détails près, c'est cette même pendule qui est encore utilisée de nos jours: une double horloge à deux boutons qui permet, quand un joueur appuie sur son bouton, d'arrêter la course de son aiguille et de déclencher celle de l'adversaire. Un petit drapeau amovible incorporé à chacun des cadrans tombe quand le temps imparti est dépassé.

Et il suffit qu'un jour, un joueur s'amuse à mettre la grande aiguille sur "moins 5" pour que le blitz soit inventé.



LE MATCH:

NOTRE CHAMPION BAT CELUI DES USA!

CHELY ABRAVANEL CONTRE MICHAEL WILDER, CHAMPION DES ETATS-UNIS! UN MATCH EXCEPTIONNEL ORGANISE EN EXCLUSIVITE PAR J&S. NOTRE SPECIALISTE NATIONAL ALLAIT-IL TENIR TETE AU GRAND MAITRE INTERNATIONAL, QUART-DE-FINALISTE DES DERNIERS CHAMPIONNATS DU MONDE DE BLITZ?

Le 6 juin, nos deux champions se retrouvaient dans les salons feutrés du China-Club*, restaurant chinois et bar américain, le dernier endroit branché de la Bastille.

Le choc des deux "titans" s'est déroulé dans les conditions d'une véritable compétition où la bonne humeur générale n'avait d'égale que le sérieux des deux protagonistes. Sous l'œil vigilant des deux anciens champions de France Nicolas Giffard et Michel Benoît (pour noter les parties), le match a bien failli tourner au calvaire pour le champion américain pris d'entrée de jeu à la gorge par notre "maître ès-blitz". Le Français fit à lui seul l'essentiel du spectacle, "octroyant" deux nulles à son adversaire dépité. Wilder devait avouer à la fin du match son manque de forme et rendre sportivement hommage à la supériorité du Français pour lequel il regrettait la non-participation au championnat du monde officieux de Saint-John en janvier 88. Un joli coup de chapeau d'un Grand Maître International au Elo de 2 540 (classé 79e mondial) à un Maître National classé 2 270 Elo!

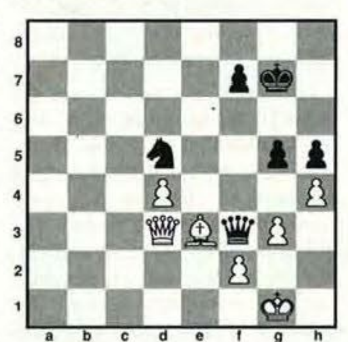
* *50, rue de Charenton, 75012 Paris- (A la disposition des clients, jeux d'échecs, de go et de dames... chinoises, bien sûr).*

-Jeu et pendule d'échecs aimablement prêtés par la Librairie Game's, Forum des Halles.

Mais trêve de bavardages, à vos échiquiers pour revivre ces fameuses quatre parties!

ABRAVANEL-WILDER

1. e4, c5; 2. Cf3, d6; 3. c3, Cf6; 4. Fe2, Cc6; 5. d3, g6; 6. 0-0, Fg7; 7. Fg5, 0-0; 8. Dd2, Tb8; 9. a4, a6; 10. Ca3, b5; 11. axb5, axb5; 12. Tfe1, b4; 13. Cc4, Te8; 14. h3, Fe6; 15. Ce3, bxc3; 16. bxc3, Ca5; 17. Fd1, Cb3; 18. Fxb3, Txb3; 19. Dc2, Ch5; 20. d4, Tb8; 21. Cd5, Fxd5; 22. exd5, Dc8; 23. Fxe7, Dc7; 24. Fg5, cxd4; 25. Txe8+, Txe8; 26. Da4, Tc8; 27. cxd4, h6; 28. Fe3, Cf6; 29. Tc1, Db7; 30. Txc8+, Dxc8; 31. Dc6, Dd8; 32. Cd2, Ff8; 33. Cc4, g5; 34. g3, De7; 35. Cd2, Dd8; 36. Cc4, Db8; 37. Rg2, Db1; 38. Cxd6, Fxd6; 39. Dxd6, De4+; 40. Rh2, Cxd5; 41. Db8+, Rh7; 42. Db7, Df3; 43. Db1+; Rg7; 44. Db7, Df5; 45. Db3, De4; 46. Rg1, Df3; 47. Dd3, h5?; 48. h4!!



Le coup qui rend euphorique l'adversaire!

Les Noirs ont un pion de moins. Leur seule chance consiste à affaiblir l'abri du Roi blanc dans l'espoir de le harceler avec leur Dame. D'où leur dernier coup, une faute due à un excès d'optimisme. Mais la réponse des Blancs semble leur donner raison. Abravanel offre gentiment à son adversaire la possibilité d'éventrer la protection de son Roi. Un tel cadeau se refuse difficilement...

52. ...gxh4?? Et les Noirs foncent tête baissée dans le piège tendu.

53. Fh6+, Rxh6; 54. Dxf3, Rg6; 55. Dxd5, abandon.

Temps dépensé:
Blancs: 2 min 00 s
Noirs: 2 min 00 s

WILDER-ABRAVANEL

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, Cf6; 4. 0-0, Fe7; 5. Te1, d6; 6. c3, Fg4; 7. h3, Fxf3; 8. Dxf3, 0-0; 9. Fa4, a6; 10. d3, Cd7; 11. Fc2, Cc5; 12. Cd2, g6; 13. Cc4, Fg5; 14. Ce3, Ce6; 15. g3, De7; 16. h4, Fxe3; 17. Fxe3, f5; 18. exf5, gxf5; 19. Fb3, Rh8; 20. d4, f4; 21. d5, fxe3; 22. Dxe3, Ca5; 23. dxe6, Cxb3; 24. axb3, Dxe6; 25. b4, Tf7; 26. Te2, Taf8; 27. De4, c6; 28. Td1, Tf6; 29. Rg2, d5; 30. De3, e4; 31. Rh2, Tf3; 32. Dd4+, Rg8; 33. Tdd2, b5; 34. Rg2, Dg6; 35. Te3, Dg4; 36. b3, Df5; 37. Tee2, Tf7; 38. c4, bxc4; 39. bxc4, Td7; 40. Txe4, dxe4; 41. Dxd7



Les ressources cachées.

Vous avez les Noirs. Il vous reste moins de deux minutes pour terminer la partie. N'allez-vous pas vous précipiter pour échanger les Dames, et rester avec un pion de moins?

CHELY ABRAVANEL
OU "MONSIEUR BLITZ"

"Ma première partie sérieuse, je l'ai jouée à l'âge de 13 ou 14 ans, à la Maison des Echecs, rue Vivienne à Paris. Pensant qu'une partie d'échecs se jouait en une heure, j'ai tout sacrifié sur l'échiquier afin de gagner au temps. Mais quand le drapeau de mon adversaire tomba, et que je vis que ce dernier continuait à jouer comme si de rien n'était, j'appelai l'arbitre afin de contester. C'est alors que j'appris, à ma grande stupeur, qu'une partie d'échecs, cela durait deux heures et demie!"



Cette anecdote résume tout "le personnage". Chély Abravanel, né le 13 décembre 1955, passe son enfance en Turquie et apprend "sur le tas" les rudiments du noble jeu. Sans avoir ouvert un livre et sans même soupçonner l'existence de "Dame théorie"! Rapidité dans la réflexion, instinct de la position, rapidité dans le maniement des pièces, c'est ainsi qu'il obtient ses premiers succès et qu'il décide de persévérer dans ce qui deviendra très vite sa spécialité, le blitz.

Regarder Abravanel jouer est un véritable spectacle! Il avoue en riant s'être exercé jusqu'à l'âge de 18 ans dans le maniement (ou la manipulation) des pièces d'échecs, des heures durant. Et il est vrai que ses mains de "magicien" enchantent aussi bien le spécialiste que le profane. Maître incontesté du blitz en France depuis de nombreuses années, Abravanel a une renommée qui dépasse largement les frontières de l'hexagone. C'est avec respect que Mikhaïl Tal, blitzeur d'entre les blitzeurs, évoque son nom, et que les plus grands champions, de Kortchnoï à Ljubojevic, se souviennent de cet étonnant joueur français. Garri Kasparov, lui-même, n'ignore pas notre "phénomène"!

Cet "homme pressé" a gagné presque tous les tournois en deux fois 5 minutes auxquels il a participé, remportant une brillante victoire face à Joël Benjamin lors d'un France-USA en 1981, et terminant 2e du tournoi international de Bruxelles en 80 derrière le GMI tchèque Vlastimil Hort.


Des joueurs bien tranquilles? Oui, mais dans la première partie, ils ont joué en moyenne un coup toutes les 2 secondes.

En fait, il y avait mieux à faire et il fallait chercher la contre-combinaison qui regagnait le pion!

41. ...T×f2+!; 42. Rg1
Car si 42. T×f2??, les Noirs prennent la Dame blanche. Simple, mais encore fallait-il le voir en une poignée de secondes.
A présent, la nulle est inévitable.
42. ...Tf1+; 43. Rh2, Tf2+, nulle

Temps dépensé:
Blancs: 3 min 10 s
Noirs: 3 min 45 s

ABRAVANEL-WILDER

1. g3, g6; 2. Fg2, Fg7; 3. Cf3, c5; 4. 0-0, Cc6; 5. c3, e5; 6. d4, e×d4; 7. c×d4, c×d4; 8. Ca3, Cge7; 9. Fg5, 0-0; 10. Cb5, h6; 11. F×e7, D×e7; 12. Cf×d4, C×d4; 13. C×d4, d5; 14. e3, Td8; 15. Db3, h5; 16. Tac1, h4; 17. F×d5, Fh3; 18. Tfe1, Tab8; 19. Cf3, h×g3?; 20. F×f7+!, Rh7

Ou 20. ...D×f7; 21. D×f7+, R×f7; 22. Cg5+, Rg8; 23. C×h3 et les Noirs ont un pion de moins sans compensation. Ils préfèrent bien sûr garder leur très dangereux Fou h3. Mais déjà le thème de la fourchette du Cavalier est dans l'air!

21. h×g3, Tf8; 22. Dd5, Ff5; 23. e4, D×f7??


La menace qui désordonne la réflexion de l'adversaire.

22. Dd5 menaçait 23. Cg5+ suivi de 24. C×h3. Wilder avait bien vu la menace de fourchette du Cavalier puisqu'il l'a parée par 22. ...Ff5. Mais le coup 23. e4 le déstabilise: inconsciemment il refuse d'enlever son Fou ce qui redonnerait au Cavalier Blanc l'accès à la case g5. Ce qui pourtant, n'aurait pas été fatal si... les Noirs n'avaient pas justement offert leur Dame à la fourchette.
24. Cg5+, abandon.

Temps dépensé:
Blancs: 3 min 10 s
Noirs: 3 min 20 s


Avec les Blancs, Abravanel a marqué 2 points en deux parties. Ses débuts "inoffensifs" ont-ils endormi Wilder?

MICHAEL WILDER, UN AMÉRICAIN A PARIS

En novembre 1988, Michael Wilder fait son entrée dans la "Cour des Grands" en remportant le championnat des USA. Il n'est que Maître International et possède le 11e Elo sur les 12 joueurs présents (9 GMI et 3 MI). Avec un demi-point d'avance, il rafle le titre au nez et à la barbe de Seïrawan et de Goulko!
Né à New York le 17 septembre 1962, Michael apprend à jouer à l'âge de 6 ans. Il participe aux (trop rares) compétitions américaines pour jeunes avant de stopper sa carrière (non sans avoir remporté un titre de champion des USA junior en 80) afin d'accomplir son cycle d'études supérieures à l'Université de Princetown, en compagnie de son ami d'enfance Joël Benjamin (cochampion des USA 87). Il renoue avec la compétition à l'occasion des rencontres inter-universitaires, et avec succès puisque l'équipe de Princetown est composée de Rohde, De Firmian, Fedorowicz, Benjamin et Wilder (tous futurs Grands Maîtres). Ayant obtenu une maîtrise de philosophie, il décide de se lancer en 86 dans le professionnalisme et commence une nouvelle vie de globbe-trotter des "64 cases". En 87, il remporte le championnat officieux de blitz des USA (face à Maxim Dluggy) puis participe au championnat du monde de Saint-John en janvier 88. Il succombe en quarts-de-finale face au soviétique Rafaël Vaganian (futur finaliste), 3-0, après s'être défait en 16e de... Benjamin (3-0) et en 8e de l'Anglais Jonathan Speelman (2,5-1,5).
En octobre 88 il se fixe à Paris, dans le XVIIIe arrondissement, où il partage un appartement avec son "pote" de tou-



jours, Joël Benjamin. Wilder, Français d'adoption, en profite pour jouer dans le championnat de France Inter-Cercles où il tient le 1er échiquier de l'équipe de Cannes. Sa défection pour cause de tournoi en Suède coûtera d'ailleurs le titre à Cannes lors de l'ultime affrontement contre Clichy.
C'est juste avant son retour définitif aux Etats-Unis que nous avons convié le plus français des joueurs américains à notre match-défi.

WILDER-ABRAVANEL

1. e4, c5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, Cf6; 4. 0-0, C×e4; 5. Te1, Cd6; 6. a4, e6; 7. d4, c×d4; 8. C×d4, C×d4; 9. D×d4, C×b5; 10. a×b5, Dc7; 11. Cc3, Dc5; 12. Dd3, Fe7; 13. Fe3, Dd6; 14. Dc4, Db4; 15. Dd3, a5; 16. Ta4, Dd6; 17. Td4, Dc7; 18. Ff4, d6; 19. F×d6, F×d6; 20. T×d6, 0-0; 21. b6, Dc5; 22. Ce4, Db4; 23. Td1, e5; 24. Td8, Fe6; 25. T×a8, T×a8; 26. Dd6, D×d6; 27. T×d6, Rf8; 28. c4, Re7; 29. c5, Tc8; 30. h4, h6; 31. Td2, f5; 32. Cd6, T×c5; 33. C×b7, Tb5; 34. Tc2, T×b6; 35. C×a5, f4; 36. f3, g5; 37. Tc7+, Rd6; 38. Th7, T×b2; 39. T×h6, Tb1+
Les Blancs menaçaient 40. Cc4+ gagnant la Tour c2 car le Fou e6 est cloué par la Tour h6
40. Rh2, g×h4; 42. Cc4+, Rd5; 43. Cd2, Tb2; 44. Th8, Rc6
Et non 44. ...T×d2??; 45. Td8+! Il ne faut jamais rater l'occasion de tendre un petit piège!
45. Th6, Rd7; 46. Th7+, Re8; 47. Ce4, h3; 48. Tg7, h×g2; 49. T×g2, T×g2+; 50. R×g2, Fd5; 51. Rf2, Re7; 52. Cd2, Rf6; 53. Re2, Rf5; 54. Rd3


Pour quelques secondes de plus.

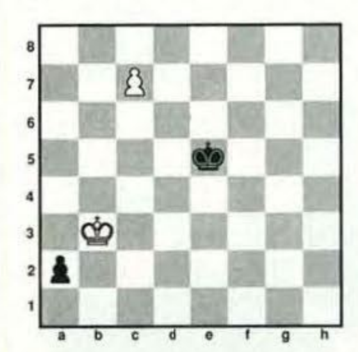
Le pion de plus des Noirs ne doit pas leur permettre de gagner techniquement. Mais ils ont pour l'instant dépensé moins de temps que les Blancs. Il leur reste donc l'espoir de gagner au temps. Comment faire perdre de précieuses secondes à son adversaire? En trouvant un coup qui le surprendra. Une petite pointe tactique le permet.

54. ...F×f3; 55. C×f3, e4+; 56. Re2, e×f3+; 57. R×f3 et la position est absolument nulle. Les deux adversaires le savent très bien, mais Abravanel va encore continuer quelques coups dans l'espoir de voir son adversaire dépasser le temps imparti. Ce sera sans succès et la trêve est conclue: nulle!

Temps dépensé:
Blancs: 4 min 00 s
Noirs: 3 min 20 s

(suite de la page 41)

Ici, les Noirs peuvent tenter de gagner en deux coups!

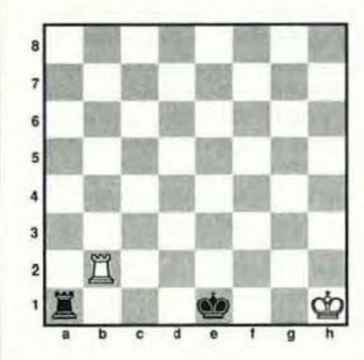


Ici, les Noirs jouent **a2 - a1** et appuyent sur leur pendule. Dans la foulée, les Blancs jouent **c7 - c8**. Mais au même moment, les Noirs remplacent leur pion par la pièce qu'ils ont choisie pour la promotion: un... Cavalier!! Les Blancs peuvent changer leur pion en Dame ou en toute autre pièce, ils ne peuvent empêcher au coup suivant les Noirs de prendre leur Roi!

Question: comment faire pour que votre adversaire ne s'aperçoive pas que vous êtes tombé à la pendule?

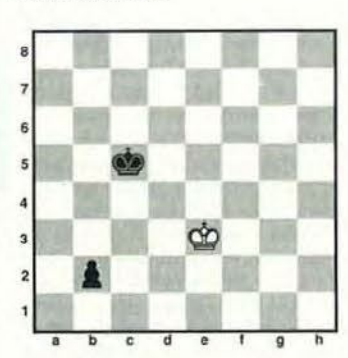
Réponse: continuez à regarder sans cesse le temps qu'il vous reste... alors qu'il ne vous en reste plus! Votre adversaire se rassurera en vous voyant vous agiter. Autre possibilité: faciliter la tâche de l'adversaire en lui jouant des coups simples, de préférence "médiocres" pour éviter de lui poser des problèmes tactiques, et donc l'inciter à regarder la pendule pour voir s'il a encore le temps de réfléchir. Il y a bien encore un autre moyen... qui nous amène celui-là directement dans le domaine de "l'arnaque-triche": vous prenez la pendule en main et, la faisant passer de l'autre côté au-dessus de l'échiquier, vous signifiez à votre adversaire qu'il est "tombé", preuve à l'appui. Vous omettez simplement de lui dire qu'en ayant agi ainsi votre cadran devient le sien et vice-versa!!!

Passons à présent à la triche proprement dite. Regardez bien!



Trait aux Noirs. Comment gagner la Tour blanche dans cette fin de partie? En effectuant le "grand roque" bien sûr! Le Roi noir se retrouve en c1, la Tour noire en d1: échec d'un côté, gain de la Tour de l'autre. Incroyable? Eh non. Ça s'est vu!

Le Roi-baladeur:



Trait aux Blancs. Le bonheur du pion en b1 obsède les Noirs. Le Roi blanc hésite, va en d3, revient en e3, repart en d3 (bien entendu sans quitter la main du joueur) et... atterrit en d4! Coup interdit mais les Noirs pressés par le temps et sûrs de gagner jouent b1=D... et les Blancs gagnent la partie par Rxc5??!!

Incroyable, impensable, direz-vous? Oui, mais en tout cas véridique! "A moi, on ne me la ferait pas?", pensez-vous? Peut-être... Mais dans des conditions où il reste trois, quatre ou cinq secondes à votre pendule la vigilance est quelque peu amoindrie! Et c'est ainsi que l'on a déjà assisté à de bien curieux déplacements de pièces: des Cavaliers qui selon leur envie vont de la case "c3" à la case "e5" ou "f4"; un Fou en "b1" (case blanche) qui va donner un échec en "g7" (case noire!), une Tour en "a1" qui va prendre une pièce en "b5", etc. Méfiez-vous des joueurs qui prennent en main une pièce et qui la font tournoyer au-dessus de l'échiquier en cherchant où il vont la poser. Sauriez-vous à coup sûr dire de quelle case vient cette pièce?

Un œil exercé de spectateur vous en dira, dans un premier temps, autant qu'un apprentissage difficile et douloureux sur l'échiquier.

La position est théoriquement nulle, mais en jouant vite...

Mais pour ne pas terminer ce tour d'horizon du blitz sur une fausse note (ou un coup faux!), voici deux parties du championnat de Saint-John. Pour vous prouver une dernière fois que le blitz peut être aussi générateur de formidables combats tactiques dans le respect le plus pur des règles du jeu d'échecs.

Vaganian-Tal
World Blitz 1988

1. d4, Cf6; 2. c4, e6; 3. Cf3, d5; 4. Cc3, Fb4; 5. Fg5, h6; 6. F×f6, D×f6; 7. e3, c5; 8. c×d5, e×d5; 9. Fe2, Cc6; 10. 0-0, Fe6; 11. Cb5, 0-0; 12. a3, Fa5; 13. d×c5, D×b2; 14. Tb1, Df6; 15. Da4, Fd7; 16. Tfd1, Dg6; 17. Fd3, Dh5; 18. Cbd4, Fc7; 19. T×b7, C×d4; 20. D×d4, F×h2+; 21. Rf1, Fc6; 22. Te7, Tae8; 23. T×e8, T×e8; 24. Tb1, Fc7; 25. Rg1, a6; 26. Dh4, D×h4; 27. C×h4, d4; 28. e×d4, Td8; 29. Cf5, Rf8; 30. Te1, g6; 31. Te7, Fd7; 32. c6, F×f5; 33. T×c7, F×d3; 34. Tb7, Tc8; 35. d5, Fe4; 36. Td7, Re8; 37. g4, Td8; 38. f3, F×d5; 39. c7, R×d7 (0-1).

Kir Georgiev-Kasparov
World Blitz 1988

1. Cf3, Cf6; 2. c4, c5; 3. g3, b6; 4. Fg2, Fb7; 5. 0-0, g6; 6. Cc3, Fg7; 7. d4, c×d4; 8. D×d4, d6; 9. b3, Cbd7; 10. Fb2, 0-0; 11. Tfd1, Tc8; 12. Cd5, a6; 13. Tac1, b5; 14. Ce1, Cc5; 15. Dd2, Cfe4; 16. Dc2, F×b2; 17. D×b2, b×c4; 18. T×c4, F×d5; 19. T×d5, Cf6; 20. Td1, Db6; 21. Dc2, a5; 22. Cd3, C×d3; 23. e×d3, T×c4; 24. d×c4, Tc8; 25. De2, e6; 26. h3, Dc5; 27. Dd2, Td8; 28. Db2, Cd7; 29. Dd4, D×d4; 30. T×d4, Cc5; 31. Fc6, f5; 32. Rf1, Rf7; 33. Re2, Re7; 34. Fb5, h5; 35. h4, Tg8; 36. Td1, g5; 37. h×g5, T×g5; 38. Th1, e5; 39. Fc6, Ce6; 40. Fd5, Cd4+; 41. Rd3, Rf6; 42. Tb1, Tg4; 43. b4, a×b4; 44. T×b4, h4; 45. g×h4, T×h4; 46. Tb6, Th3+; 47. Rd2, Ta3; 48. T×d6+, Re7; 49. Tb6, T×a2+; 50. Re1, e4; 51. c5, Cf3+; 52. Rf1, Ta1+; 53. Rg2, Tg1+; 54. Rh3, Cg5+; 55. Rh2, Cf3+; 56. Rh3, Cg5+; 57. Rh4, Cf3+; 58. Rh5, Tg2; 59. c6, T×f2; 60. c7, Th2+; 61. Rg6, Tg2+; 62. R×f5, Tg5+; 63. R×e4, Rd7; 64. Tc6, Cd2+; 65. Rf4 (1-0).

THIERRY PAUNIN

LA REGLE

Evidemment, les règles générales du jeu d'échecs s'appliquent au blitz. Voici tout de même quelques points particuliers propres à cette forme de jeu, extraits des règles officielles de la FFE concernant le jeu éclair en deux fois 5 minutes.

Durée de la partie:

Chaque joueur doit jouer tous ses coups en 5 minutes à sa pendule.

La pendule:

- Toutes les pendules doivent avoir un système, habituellement nommé "drapeau", qui marque la fin du temps alloué.
- Le joueur doit actionner la pendule avec la main qui a joué la pièce. Seule exception: il est permis d'utiliser les deux mains pour exécuter le roque.
- Un joueur n'a pas le droit de couvrir de façon plus ou moins permanente le bouton de sa pendule avec son doigt.
- Pendant la partie aucun joueur ne doit prendre en main la pendule.

Partie gagnée:

Une partie est gagnée par un joueur:
- qui a maté le Roi adverse,
- dont l'adversaire déclare qu'il abandonne,
- dont l'adversaire fait un coup illégal, ce qui inclut laisser ou mettre son Roi en échec, mais seulement si le joueur prend le Roi comme preuve ou réclame le gain avant qu'il ait touché lui-même une pièce,
- dont l'adversaire a perdu au temps (drapeau tombé) avant que la partie ne soit terminée autrement.

Partie nulle:

Une partie est nulle:
- si l'un des Rois est pat,
- par accord entre les deux joueurs durant la partie, mais ni avant ni après,
- si le drapeau d'un joueur est tombé après que celui de l'adversaire est déjà tombé sans qu'il y ait eu réclamation,
- en cas d'échec perpétuel, ou si un joueur démontre une répétition forcée de la position,
- si les deux joueurs n'ont plus assez de matériel pour faire mat, c'est-à-dire exclusivement Roi contre Roi, Roi et Fou contre Roi et Fou sur même couleur*,
- si un des joueurs n'a plus assez de matériel pour faire mat et que le drapeau de l'adversaire est tombé.

Règles diverses:

• Si un joueur renverse accidentellement une ou plusieurs pièces, il doit les replacer sur son temps. Si nécessaire, l'adversaire peut alors actionner la pendule sans faire de coup pour s'assurer que la règle est appliquée.

• La règle "pièce touchée, pièce jouée" est totalement valable. Si un joueur touche une pièce et en joue une autre, son adversaire doit actionner la pendule du joueur si nécessaire, et l'informer qu'il doit jouer son coup.

• Un coup est exécuté dès que la main du joueur a lâché la pièce jouée.

• Les coups illégaux qui ne sont pas remarqués par les deux joueurs ne peuvent être corrigés par la suite, ni permettre une réclamation auprès de l'arbitre.

** Notons bien qu'il s'agit ici d'impossibilité absolue de faire mat. Par exemple, la situation Roi et deux Cavaliers contre Roi, dont chacun sait qu'elle ne peut conduire au mat que par "suicide" du Roi seul est exclue de cette règle (NDLR).*

JEUX DE LETTRES

AGITER LE TIRAGE

Trouvez pour chaque paire de définitions, les mots correspondants, sachant que ce sont des anagrammes.
Exemple: caméléon: lézard arboricole; amoncelé: réuni en tas.

1 — — — — — — — — — Nettoyer
— — — — — — — — — Obséquieux, soumis

2 — — — — — — — — — Trépassent
— — — — — — — — — Qui manque d'habileté

3 — — — — — — — Jeunes filles vertueuses
— — — — — — — Méchanceté, vacherie

4 — — — — — — — Etage bas de plafond
— — — — — — — — Feront du tort

5 — — — — — — — — Caressant (familier)
— — — — — — — — Champignon comestible

Solutions page 112

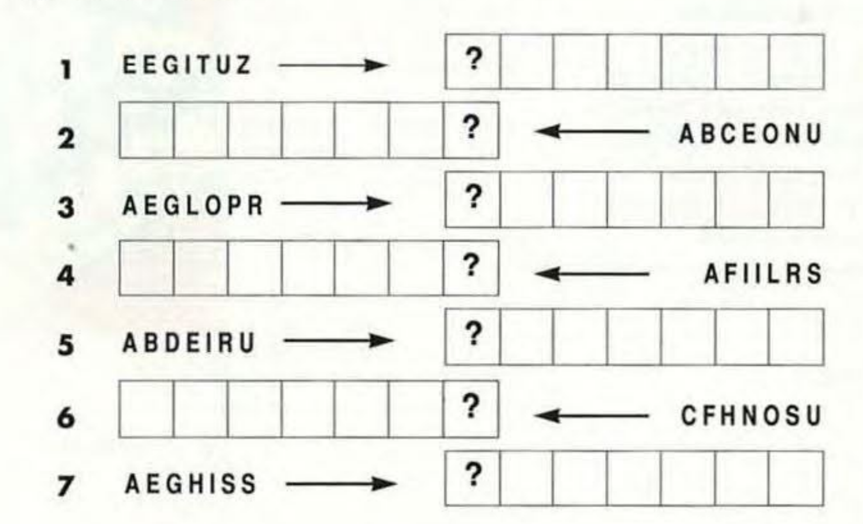
LE POINT COMMUN

Trouvez, pour chaque liste, le point commun à tous les mots qui la composent:

1. CURES-DROGUE-EPATES-NARGUAI-DOUCES
2. ALLEGE-POUSSEUR-BACHOT-FLUTE-VEDETTE
3. TRAIRE-SEQUENCE-GAI-CAVITE-VOIE

LE MOT CLE

Chacune de ces sept donnes permet de former deux mots de sept lettres. Saurez-vous à chaque fois trouver la bonne anagramme pour découvrir ainsi le seul mot clé possible, à lire verticalement (les conjugaisons sont admises)?



JARNAC®

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, DIA, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis C, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres (les conjugaisons ne sont pas autorisées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	D	I	A						
E									
C									
R									
E									
U									
S									

LES SOLITAIRES

Pour chacun des ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	S	T	A	C	C	A	T	O	
?	I	N	C	L	I	N	E	E	
?	L	O	C	U	T	I	O	N	
?	G	L	E	N	O	I	D	E	
?	M	A	L	B	A	T	I	E	
?	P	R	O	T	O	U	R	E	
?	R	E	B	A	T	T	R	E	

LE COUP DE JARNAC

Votre adversaire passe avec la grille ci-dessous: il y a quatorze possibilités différentes de lui infliger un coup de Jarnac, en ajoutant une ou plusieurs lettres du tapis à l'un des mots de la grille (on peut changer l'ordre des lettres). Combien en trouverez-vous?

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	R	E	P	R	I	M	E	E	
V	E	N	C	L	O	S	E	S	
T	L	I	N	I	E	R	E		
W	V	I	R	A	L	E			
	S	I	P	H	O	N			
	F	U	R	I	E				
	V	E	L	E					

STRATEGO

AVEC PLUS DE 10 MILLIONS D'EXEMPLAIRES VENDUS, *STRATEGO* FAIT FIGURE DE CLASSIQUE. MAIS C'EST AUSSI LE CHEF DE FILE D'UNE NOMBREUSE FAMILLE. DEPUIS SON ASCENDANT DIRECT, *L'ATTAQUE*, QUI DATE DU DEBUT DU SIECLE, EN PASSANT PAR LES PLUS RECENTS *GRANDS AMIRAUX* OU MEME DE LOINTAINS COUSINS ANGLAIS OU CHINOIS. AVEC EN COMMUN UN PRINCIPE BIEN PARTICULIER QUI LAISSE ENCORE LE CHAMP LIBRE A LA CREATIVITE DES INVENTEURS.

LA FAMILLE

Les constantes principales des "Stratego" sont les suivantes:

- matériel constitué d'un plateau (le plus souvent damier) et de pièces;

- position initiale variable: chaque joueur dispose ses pièces à son choix dans son camp;

- pièces visibles par le joueur mais cachées à l'adversaire et découvertes lors des combats;

- déplacement des pièces selon des règles simples;

- prise en fonction de la valeur respective des pièces.

Les principaux champs de variantes sont:

- la série des valeurs des pièces et donc la hiérarchie dans les combats;

- le déplacement des pièces;

- la composition du plateau de jeu qui peut comprendre des cases différenciées ayant des fonctions particulières;

- l'objectif, qui est le plus souvent la prise d'une ou plusieurs pièces particulières, mais qui est aussi parfois l'atteinte d'un endroit précis du tableau de jeu.

LES JEUX DE LA FAMILLE

• Stratego

Le *Stratego* se joue sur un damier 10×10 cases qui comprend deux groupes de cases interdites au centre, avec 40 pièces par camp:

- 33 militaires de différents grades

- 6 bombes

- un drapeau, dont la prise est l'objectif de l'adversaire.

Les pièces se déplacent d'une case à une case voisine orthogonalement. Seul l'"éclaireur" peut aller plus vite en se déplaçant de plusieurs cases.

Les combats sont résolus par une hiérarchie simple des pièces, seul l'"espion" apportant un élément perturbateur.

L'objectif est la prise du drapeau adverse.

Le *Stratego* est un jeu assez lent et aux mouvements répétitifs. Il faut avancer les pièces une à une pour aller combattre, relancer de nouvelles pièces à l'assaut en cas de défaite ou tenter la percée la plus longue possible avec une pièce forte. Le choix de la position de départ permet bien de préparer des stratégies diverses, mais les pièces sont trop semblables, et cela donne un jeu relativement monotone.

Il faut ajouter un gros inconvénient au jeu de Jumbo, le manque de clarté des pièces: il faut "un certain temps" pour s'habituer aux figures représentées, et les reconnaître rapidement. Pour faciliter le jeu, on peut y coller des gommettes avec des indications plus claires comme par exemple la valeur dans la hiérarchie: 1 pour les éclaireurs... 9 pour le maréchal.

• L'Attaque

L'Attaque ressemble de très près au *Stratego*. Il utilise un damier de 9×10 cases, dont trois groupes de cases interdites au centre. Chaque joueur possède 36 pièces dont 31 militaires, 4 mines et un drapeau.

• Les Grands Amiraux

Sur le thème du combat naval, *Les Grands Amiraux* se joue sur un damier de 8×10 cases dont 2 îles interdites. Chaque joueur a 32 pièces: 27 vaisseaux et 5 mines.



Ce jeu apporte une variante de taille: la prise par saut comme aux dames. Cette possibilité ouvre de nouveaux espaces tactiques, notamment dans la défense réciproque des pièces. Elle empêche également les percées solitaires de grosses pièces et protège donc les plus faibles, obligeant à de plus fines manœuvres pour pénétrer dans le camp ennemi.

Une autre variante concerne l'objectif du jeu, le "navire amiral" qui est visible dès le début de la partie et qui peut se déplacer, ce qui réduit la part de hasard dans la bonne orientation des attaques tout en laissant une certaine capacité de défense à la pièce maîtresse du jeu.

• Tri-Tactics

Tri-Tactics, joué sur un damier de 12×12 avec cases d'eau (mer, rivière et lac) et de terre, utilise 56 pièces par joueur, très variées et représentant des forces terrestres, navales et aériennes.

La résolution des combats nécessite l'emploi d'une table précisant la pièce gagnante en fonction notamment du terrain où il se déroule: terre ou eau.

L'objectif n'est plus de prendre une pièce particulière mais d'atteindre un des deux quartiers généraux, terrestre ou maritime, de l'adversaire.

• Le Jeu de la Guerre

Ce jeu, édité dans les années 60, présente une grande variété dans les pièces et leur rôle. Avec la classique infanterie, on trouve des parachutistes qui peuvent sauter par-dessus d'autres pièces, des bombes volantes détruisant tout sur leur passage et des fusées éclairantes qui permettent de découvrir les pièces ennemies. Des pièces DCA s'ajoutent aux mines pour assurer la défense antiaérienne.

• Jeux chinois

Les jeux chinois de la famille du *Stratego* se jouent sur un tableau fait de lignes et non de cases.

Certaines lignes, symbolisant des routes, permettent un déplacement plus rapide. Il existe des cases refuges assurant l'immunité des pièces qui s'y trouvent.

Aux pièces classiques sont ajoutées des "grenades" qui peuvent se déplacer et détruire toute pièce adverse.

VARIANTES SUR LE STRATEGO

1. Le blitzkrieg

Les déplacements ont lieu en ligne orthogonale sans limitation du nombre de cases, mais il n'est pas possible de sauter une autre pièce.

2. La bataille du ciel

On pose une gommette sur 2 bombes de chaque camp, qui deviennent des bombes volantes. Elles pourront être déplacées soit d'une case en ligne orthogonale pour se positionner, soit de plusieurs cases lorsqu'elles seront lancées: elles détruiront alors tout sur leur passage, sauf le drapeau qui sera cependant repéré. Attaquées par une pièce ennemie, elles se comportent comme des bombes simples.

Les lieutenants deviennent des parachutistes et peuvent être déplacés de plusieurs cases en sautant par-dessus d'autres pièces, amies ou ennemies. Ils doivent arriver sur une case vide ou sur une case occupée par une pièce ennemie, auquel cas ils combattent immédiatement (ou gagnent s'ils ont atteint le drapeau).

3. La guerre psychologique

On n'utilise que 25 pièces: le drapeau, l'espion, le maréchal, le général, le colonel, 2 commandants, 2 capitaines, 2 lieutenants, 3 sergents, 3 démineurs, 4 éclaireurs et 4 bombes. On dispose ces pièces au début du jeu parmi les 40 cases de son camp.

Les déplacements sont de une, deux ou trois cases en ligne orthogonale pour toutes les pièces.

Lors d'un combat, le joueur qui attaque annonce un grade, qui peut être réellement celui de sa pièce ou tout autre. Le défenseur a alors le choix de refuser ou d'accepter le combat:

- s'il refuse, il doit reculer sa pièce sur une case libre située sur une ligne derrière la ligne de la case qu'il quitte: cette case est à son choix. S'il n'y a pas de case libre ou si le combat a lieu sur la dernière ligne, le défenseur ne peut pas refuser le combat;

- s'il accepte, il annonce à son tour un grade, réel ou faux. L'attaquant a le choix à son tour de refuser (et il procède comme ci-dessus) ou d'accepter.

Si les deux joueurs ont accepté le combat, les pièces sont découvertes. Si un seul des joueurs a annoncé le vrai grade de sa pièce, il gagne le combat, quelles que soient les valeurs en présence. Si les joueurs ont tous deux menti ou dit la vérité, l'issue du combat est déterminée par la hiérarchie normale.

VARIANTES DANS LA FAMILLE

Tout est permis à l'imagination fertile pour développer un jeu de cette famille. Un exemple en est donné par le jeu en encart du présent numéro: Cousin-Cousine.

Il vous sera aisé d'utiliser le plateau et les pions comme support à une toute autre invention.

De même, il est facile de recréer un plateau de jeu si la configuration ou la taille de celui qui est proposé ne convient pas. Quant aux pièces, le meilleur système semble bien être celui des "trois pattes repliées", employé dans l'encart. Mais on peut aussi bien sûr utiliser les supports d'autres jeux comme ceux, très pratiques, de la version "voyage" du *Stratego*.

On peut se contenter de ne vouloir modifier que le thème du jeu, en maintenant le matériel et les mécanismes du *Stratego* et en les "habillant" différemment. Mais un thème nouveau nécessitera probablement des modifications pour que le jeu y soit réellement bien adapté.

Dans la conception de nouveaux mécanismes, il est conseillé de ne pas oublier les caractères généraux de rapidité et de simplicité qui sont inhérents à la famille. Il faut également veiller à maintenir un bon équilibre entre les pièces à travers leurs valeurs relatives et leurs modes de prise ou de déplacement.

Un principe général qui semble fécond est celui du lien entre les diverses valeurs des pièces et une diversité des espaces sur le plateau de jeu. Il est présent dans Cousin-Cousine et il peut certainement inspirer de nombreuses autres variations.

PIERRE CLEQUIN
ET FRANÇOIS PINGAUD

COUSIN-COUSINE

JEU DE STRATEGIE POUR DEUX JOUEURS

"... Cré Vin Diou, c'est l'été, les vacanciers sont arrivés..." (*air connu!*)

Depuis l'aube des temps du début des Congés Payés, les habitants des villages typiques et voisins de Villerouge et Saint-Jaune, et plus particulièrement les gamins de ces deux charmants patelins champêtres, perpétuent de génération en génération un étrange rituel ludique, le célèbre jeu de Cousin-Cousine. Les premiers comptes rendus de cette coutume en faisait un genre de cérémonie initiatique, destinée à plonger les lointains parents citadins, en visite estivale, dans la chouette atmosphère de saine et franche rivalité au grand air qui caractérise ce milieu naturel. Mais les plus récentes études émettent désormais l'hypothèse que ce jeu collectif a pour fonction sous-jacente de désigner quel sera le village qui aura la lourde responsabilité d'organiser le tournoi de pétanque des fêtes votives de la mi-août...

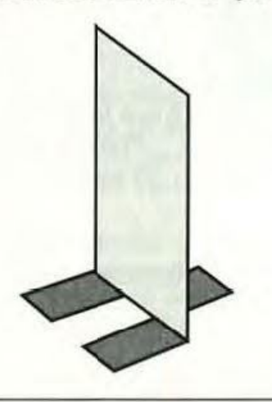
PREPARATION DU JEU:

Après avoir découpé le plateau de jeu (damier joliment décoré de 10×9 cases), et l'avoir éventuellement collé sur une quelconque surface rigide, collez maintenant les deux planches de pions sur du bristol. Ceux de l'équipe de Saint-Jaune seront collés sur un dos jaune, ceux de Villerouge sur un dos rouge...

Veillez à l'uniformité de ce support, afin qu'aucune des pièces de la même équipe ne puisse, vue de dos, se distinguer des autres.

Puis découpez chaque pion et pratiquez des entailles le long des pointillés. Repliez les pattes ainsi constituées selon le schéma:

Vous obtenez ainsi les 40 "pièces-de-jeu-qui-tiennent-debout-et-que-l'on-ne-peut-reconnaître-de-dos" (20 rouges et 20 jaunes) indispensables à la pratique de ce jeu!



MATERIEL:

Plateau de Jeu: damier de 90 cases (10×9). Sur ce plateau on distinguera:

- les zones d'Habitation (Villages et Hameaux) aux couleurs des joueurs. Les Hameaux sont les cases portant un point (•),
- les zones de Forêt, en vert,
- la zone de Montagne, en marron, et ses 4 cases d'accès particulier (marquées d'un △),
- la zone de Lac, en bleu, et ses 4 cases d'accès particulier (marquées d'un ○),
- les Routes, en violet, qui traversent 12 cases,
- la Rivière, en bleu, qui sépare les 10 cases du centre,
- les ponts, qui permettent de franchir la rivière.

Pièces de Jeu: chaque joueur dispose de 20 pièces au dos uniforme, réparties comme suit:

- 12 Gamins, portant chacun un nom, une valeur (de 0 à 5) et un symbole de "terrain favori" - Forêt, Montagne, ou Lac - (sauf le "Chef", Gamin de valeur 5, et le "Petit", Gamin de valeur 0),
- un Cousin et une Cousine (qui n'ont ni valeur ni terrain favori) qui sont équivalents,
- 3 Goûters,
- 3 Adultes: la Grand-Mère, le Maître d'Ecole, et le Père Fouettard, ayant chacun leurs particularités.

BUT DU JEU:

Chaque joueur jouant à son tour en déplaçant une de ses pièces, le vainqueur sera le premier à atteindre l'un des deux objectifs suivants:

1. Amener sa propre pièce Cousin ou Cousine sur l'une des trois cases du village adverse, ou bien
2. Eliminer les pièces Cousin et Cousine de son adversaire.

Dès qu'un des joueurs réalise un de ces objectifs, la partie s'arrête, et il peut commencer à s'occuper de l'organisation du tournoi de pétanque.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE:

Un tirage au sort désigne le joueur représentant Villerouge (et par là même son adversaire, qui défendra donc les couleurs de Saint-Jaune...). Les joueurs se placent aux deux extrémités du plateau, chacun du côté de son village.

Chaque joueur prend devant lui ses 20 pièces de jeu, dos face à l'adversaire, en les mélangeant quelque peu, pour éviter un éventuel repérage de telle ou telle pièce de la part de cet adversaire, sans doute aux aguets...

Simultanément, les deux joueurs disposent maintenant toutes leurs pièces sur le damier, selon les règles suivantes:

- Elles sont placées face vers le joueur, dos vers l'adversaire.
- On ne met qu'une seule pièce par case.
- Toutes les pièces doivent se trouver dans la moitié du plateau de jeu contenant le village du joueur.
- Elles ne peuvent être placées sur les cases suivantes:
  - les Habitations,
  - la Montagne,
  - le Lac,
  - la Zone Frontalière (cases bordées par la Rivière).

Lorsque les 40 pièces sont placées sur le damier, la partie commence par le premier coup du joueur de Villerouge.

Règle optionnelle: des joueurs pointilleux peuvent décider que cette mise en place sera progressive, chaque joueur plaçant à son tour une pièce sur une case permise...

REGLES DU JEU:

A. Déplacement:

- Chaque joueur, à son tour, doit déplacer une, et une seule, de ses pièces sur le damier.
- Une pièce peut être déplacée dans n'importe quelle direction, orthogonale ou diagonale, en avant comme en arrière.
- La pièce déplacée doit toujours rester dos vers l'adversaire.
- Une pièce ne peut en aucun cas traverser une case occupée par une autre, qu'elle soit du même camp ou du camp adverse.
- Lorsqu'une pièce pénètre dans une case occupée par une pièce adverse, elle doit s'y arrêter, et la rencontre entre ces pièces doit être résolue (voir ci-dessous).
- Il ne peut en aucun cas y avoir plus d'une pièce du même camp sur la même case.
- Le nombre de cases que peut parcourir une pièce au cours d'un seul et même mouvement peut varier selon la nature du terrain et la particularité de cette pièce elle-même.

Généralités:

- N'importe quelle pièce peut être déplacée d'une case sur n'importe quel terrain (sauf cas particuliers: Habitations et Rivière, voir ci-dessous), même si elle a la possibilité d'en franchir plusieurs.
- Un Goûter ne pourra jamais être déplacé.

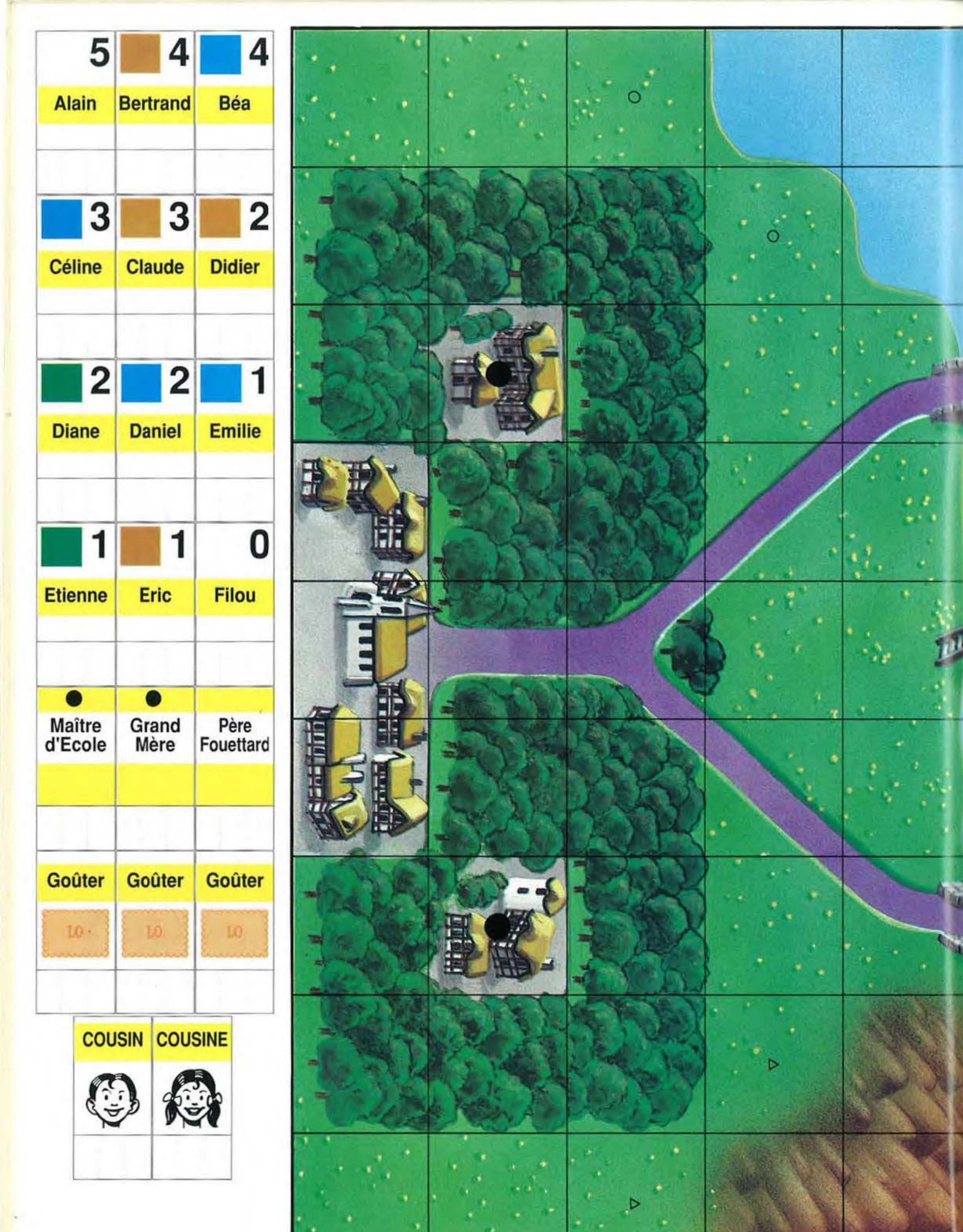
Cas particuliers - Terrain:

- Toute pièce se trouvant sur une case Route peut être déplacée de 1, 2 ou 3 cases si elle reste sur la Route.
- Aucune pièce ne peut traverser la Rivière en dehors des Ponts. De plus, un Pont ne peut être franchi que par un déplacement "vertical" (de la case contenant une moitié du pont vers la case contenant l'autre moitié de ce même pont).
- Aucune pièce ne peut pénétrer dans une case Habitation (Village et Hameaux) de son propre camp.
- Aucune pièce ne peut être déplacée en dehors des limites du damier (ce geste sera considéré comme l'annonce de l'abandon du joueur qui l'exécute).

Cas particuliers - Pièces:

- Seuls Cousin ou Cousine peuvent pénétrer dans une case du Village adverse (ce qui, si vous avez bien suivi, signifie la fin de la partie!).
- Seuls la Grand-Mère et le Maître d'Ecole peuvent pénétrer dans une case de Hameaux adverse (situation de "Récupération", voir ci-dessous).
- Tout Gamin ayant pour terrain favori la Forêt, et se trouvant sur une case Forêt ou une case adjacente à la Forêt, peut être déplacé de 2 cases dans cette Forêt. Sa case d'arrivée peut également être une case adjacente à cette Forêt.
- Tout Gamin ayant pour terrain favori la Montagne, et se trouvant sur une case Montagne ou sur une des cases d'accès (△) adjacentes, peut être directement déplacé sur une autre case Montagne ou une autre case (△), à condition qu'il y ait entre ces deux cases un "chemin" de cases Montagne libres de toutes pièces.
- Tout Gamin ayant pour terrain favori le Lac, et se trouvant sur une

(suite page 69)



5
Alain
4
Bertrand
4
Béa
3
Céline
3
Claude
2
Didier
2
Diane
2
Daniel
1
Emilie
1
Etienne
1
Eric
0
Filou
Maître d'Ecole
Grand Mère
Père Fouettard
Goûter
Goûter
Goûter
COUSIN
COUSINE

SPÉCIAL ÉTÉ

JEUX & STRATEGIE

Dans cette fresque hautement métaphorique, œuvre du Michel Ange du XXe siècle, Pierre Bretagnolle, se cachent, plus ou moins mal, des noms de jeux ou d'éléments de jeux. Combien en trouverez-vous?



JOUEZ DANS TOUTES LES POSITIONS

QUAND L'ÉTÉ ARRIVE, LES TABLES SE TAPISSENT DE POUSSIERE, EN MANQUE DE JEUX A SE METTRE SUR LA NAPPE. QUAND L'ÉTÉ ARRIVE, ON JOUE N'IMPORTE OU, N'IMPORTE QUAND ET SURTOUT DANS N'IMPORTE QUELLE POSITION. BIEN CONSCIENTS DE CETTE DEMANDE, LES EDITEURS NE MANQUENT PAS, DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES, DE PRO-POSER AU PUBLIC DES JEUX "DITS DE VOYAGE". SOUS CE VOCABLE, ON TROUVE DE TOUT. DE LA MALLETTE JUSQU'AU MINI-JEU A FOURRER DANS LA POCHE ET A SORTIR SUR LA PLAGE, OU SUR UN COMPTOIR DE BAR AU MOMENT DE L'APERO. COUPS DE VOLANT TROP BRUSQUES, RAFALES DE VENT, VERRES RENVERSES: NOMBREUX SONT LES PIEGES QUI JALONNENT LA VIE DES JEUX DE VOYAGE. CHACUN A LEUR MANIERE, LES EDITEURS ONT ESSAYE DE RESOUDRE CES PETITS PROBLEMES DU QUOTIDIEN ESTIVAL. AVEC UNE CONSTANTE: DES JEUX PEU CHERS (EN GENERAL MOINS DE 100 F) ET PEU ENCOMBRANTS.

DUJARDIN

Une série de mini-jeux de 15 × 8 cm. Très faciles à transporter: on les met dans la poche. Prix à l'unité: 45 - 48 F. Gamme proposée: morpion, dominos, échecs, backgammon, dames, Othello, solitaire, bataille navale, jeu du pendu, petits chevaux.
Pour annuler les chocs de tout type, le choix s'est porté, fort heureusement d'ailleurs, sur le principe de l'électricité statique. Une bonne idée à condition de ne pas oublier son cutter avant le départ. Sinon, il est impossible de découper les pions.



Et, bien sûr, il y a l'inévitable et toujours sémillant *1000 Bornes* (75 F).

GRIMAUD FRANCE-CARTES

Aucun jeu de voyage à proprement parler mais trois jeux, de la taille d'un agenda, à glisser dans une valise:



- le *Yami*: un mélange de yams et de rami (70 F)
- le *Scraker*: un mélange de Scrabble et de poker (84 F)
- *Routes du monde*: *le 1000 Bornes* revu et corrigé (70 F).

HABOURDIN

Pour le produit vedette, aucune surprise. Le *Scrabble* est vendu en format voyage (100 F) dans une housse: le plateau de jeu (carré de 22,5 cm de côté) est perforé et les pièces viennent s'y fixer. Autre version très pratique pour les voyages en train: le format poche, magnétique, pliable et moins cher (70 F).



Avec la série T'M, Habourdin propose des jeux faciles à mettre dans la valise mais, pour la plupart (solitaire, morpion, mikado, loto, solitaire...), mieux vaut y jouer sur une table. Seuls les dames, le casse-tête et les échecs sont magnétiques (de 15 à 25 F).

JUMBO

Cette collection donne dans le tout-petit avec des jeux de 8,5 × 9 cm, c'est-à-dire une taille légèrement supérieure à celle d'un paquet de cigarettes (30 F pièce). Echecs, solitaire, petits chevaux, dames, tangram, Tic Tac Toe (morpion de trois cases sur trois): tous les classiques répondent présents à l'appel. Et Jumbo d'élargir le registre:
- *Marelles*: le jeu du Moulin, très proche du morpion où chacun des deux joueurs doit poser des pions sur une piste divisée en trois carrés reliés entre eux par des intersections et ensuite réussir des alignements de trois pions.



- *Go Bang*
- *Halma*: le principe des dames chinoises sur un terrain carré.
- un casse-tête Walt Disney (type taquin) très astucieux.
- *Stratego*: l'un des produits leaders de la gamme "grandeur nature" des jeux de société Jumbo. Chaque joueur place ses pions. Lui seul connaît la valeur de chacun. But du combat: s'approprier le pion-drapeau de l'ennemi.

KENNER PARKER

D'ici à plusieurs années, Kenner Parker envisage de développer une ligne de produits totalement nouveaux et adaptés au voyage. Mais pour l'instant, c'est le vide ou presque. Pas de classiques, mais des jeux maison au format voyage pour pouvoir être casés dans une valise: *Monopoly* (85 F), *Cluedo* (100 F). A noter que le *Boggle* (68 F) et le *Master Mind* (50 F) peuvent également rentrer dans cette catégorie.

MB



Le principe est simple: choisir quelques-uns des produits leaders et adapter les règles, le matériel et le format pour en faire des jeux de voyage. Au programme:
- *Qui est-ce*: chacun des deux joueurs doit éliminer des cartes en posant des questions (taille agenda, 50 F).
- *Touché-coulé*: bataille navale (taille agenda, 50 F).
- *Puissance 4* (taille petit agenda, 45 F).
- *Décimot*: il faut former dix mots avec les lettres apparaissant sur les dés (taille petit agenda, 2-4 joueurs, 45 F).
- *Strike 9*: jeu de calcul à partir de 2 (taille petit agenda, 45 F).

RAVENSBURGER

Tradition allemande oblige, les jeux de poche avancent en légions serrées (prix à l'unité, 43 F). Beaucoup s'adressent bien sûr aux tout-petits. Très peu au public adolescent et adulte. Hormis les traditionnels jeu de l'oie, reversi et yams, à retenir:



- *Course aux valises*: jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs.
- *Mémo-match*: devant son plan de jeu, chaque joueur cite un motif et plante un bâtonnet sur la grille.

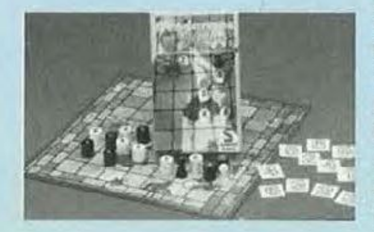


L'adversaire doit mémoriser ce point. Gagne celui qui arrive à nommer le premier dix-huit images n'appartenant pas à l'adversaire.
- *Jeu des chapeaux*: chaque joueur essaie, avec ses quatre chapeaux, de cciffer le plus grand nombre de chapeaux adverses, en se posant sur la même case qu'eux.
- *Sauve qui peut!*: partant de la tour, chaque joueur essaie d'arriver le premier dans le parc en choisissant les points d'un des deux dés et en évitant d'arriver sur une case déjà occupée.

SCHMIDT

Tout comme son "compatriote" Ravensburger, Schmidt fait le forcing sur les jeux de poche. Dans cette série vendue de 38 à 58 F, le pendu, la bataille navale, les domino, un tangram et un solitaire en bois. Par ailleurs, cette série est enrichie de jeux de société, généralement destinés aux enfants. Nous avons retenu *Ouah-Ouah* et *Gendarmes et voleurs.*

Enfin, les malettes peuvent être aussi un moyen d'emporter quantité de jeux en économisant de la place dans le coffre de votre voiture. Dans la boîte *12 jeux pour la voiture* (120 F), des jeux uniquement magnétiques et des plateaux cartonnés que l'on glisse sur un support rigide (excellente idée). Parmi ces jeux, certains sont connus: solitaire, dames chinoises, dames, bataille navale, yams, petits chevaux, halma, morpion, jeu de l'oie et les marelles. D'autres moins:



- *Loup et brebis*: sur un plateau de dames, l'un des joueurs choisit un pion-loup noir, l'autre quatre pions-brebis blancs. Le loup avance et prend comme le pion aux dames; les brebis avancent comme aux dames, mais ne prennent pas. Le loup doit passer derrière les brebis et celles-ci doivent l'encercler.
- *Le Neuf*: sur chacune des trente-six cases d'un plateau, une couleur (quatre en tout dans le jeu) et un symbole (quatre en tout dans le jeu). Chaque joueur dispose de dix pions. Son but: occuper les neuf cases de la même couleur ou du même symbole.
- *Le Tercié*: les joueurs choisissent chacun un cheval et parient sur les différents chevaux en piste.

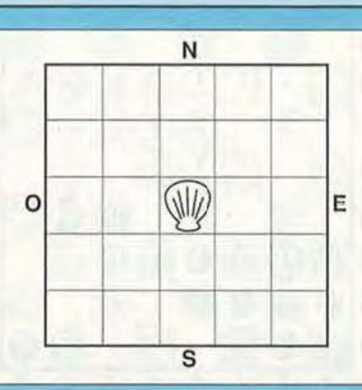


- *Les Echelles*: jeu de parcours proche du jeu de l'oie.

Les jeux ont le même format mais la boîte est plus petite: *8 jeux pour le voyage* (80 F) comprend échecs, dames, jeu de l'oie, petits chevaux, halma, marelles, solitaire et morpion.

Quant à la valise de jeux "spécial voyage" (90 F), son registre est beaucoup plus grand avec les règles de plus de quatre-vingts jeux, six plateaux de jeu (dames, backgammon, petits chevaux, tiercé et jeu de l'oie), six dés, un jeu de sept familles, un bloc de yams et des pions.

Enfin, pour les amateurs des jeux de luxe, Schmidt propose un backgammon de voyage, vendu dans une malette de 24 cm de côté.



MASTER CITADEL

(*J&S* / auteur: les linfs 88-89)

Matériel:
- un coquillage
- une plage
- des feuilles de papier et un crayon

Préparation:
tracez sur le sable une grille carrée de 5 cases de côté.

But du jeu:
chaque joueur choisit un des côtés du carré et va essayer de déplacer le marqueur (le coquillage), initialement au centre, dans la direction de son côté. Gagne celui qui parvient à faire sortir le coquillage par son côté pour atteindre sa "Citadelle".

Le jeu:
au départ, chaque joueur dispose d'un capital de 100 points. A chaque tour, les joueurs décident en secret du nombre de points qu'ils jouent. La mise minimale est d'un point et, bien sûr, chaque joueur ne peut miser plus que le capital dont il dispose au début du tour.

Une fois que chacun a noté sa mise sur sa feuille, les mises sont comparées: le joueur qui a misé la plus forte somme déplace la citadelle d'une case dans la direction de son camp. En cas d'égalité des plus fortes mises, le marqueur reste en place. Dans les deux cas, les joueurs déduisent de leur capital le nombre de points qu'ils ont alors mis en jeu de leur capital. A tout moment, deux joueurs peuvent décider de s'allier pour un tour. Il se mettent secrètement d'accord sur le montant d'une mise et une direction de déplacement (N, S... S-E, N-O...). Puis chacun les inscrit secrètement sur sa feuille.

Les mises sont alors dévoilées...
- Si les inscriptions des alliés sont identiques (mises et direction), leurs mises sont additionnées et, si l'alliance a ainsi proposé la plus forte mise, le marqueur est replacé dans la direction indiquée. Bien sûr, si un autre joueur a misé plus que l'alliance, c'est lui qui déplace le marqueur.
- Si les inscriptions diffèrent, il y a eu trahison, l'alliance est rompue. Les mises ne sont pas additionnées, et le marqueur est dans tous les cas déplacé vers le camp du joueur qui a misé le plus.

Commentaires:
après avoir lu dans notre numéro 56 une présentation du jeu *Citadelle*, Gilles Ambone, fidèle lecteur de *J&S*, nous a envoyé cette variante qu'il a mise au point avec des amis.

Si nous avons retenu ce jeu pour le Spécial été, c'est pour trois raisons. Tout d'abord, il ne nécessite qu'un matériel réduit: du sable, du papier, des crayons et un coquillage. Quoi de plus facile à trouver sur une plage?

Mais surtout parce que Master Citadel est un jeu très fin, qui, à la dimension psychologique de *Citadelle*, ajoute les subtilités de la diplomatie.

Enfin, les parties sont très rapides, ce qui est idéal en période de vacances. Les joyeux testeurs ne manqueront pas d'ajouter que ce jeu se prête parfaitement aux paris.

EN BREF:
nombre de joueurs: 3 ou 4 (à trois, un des joueurs est favorisé)
type de jeu: stratégie
prix: le coût du voyage pour atteindre une plage. Mais les plus astucieux trouveront certainement un moyen d'y jouer ailleurs!



FRIC-TRAC

(J&S / auteur: Renlô Sublett, avec la collaboration de Pierre Grumberg et Bernard Myers)

Matériel:
• 8 pièces de 5 et 50 c, 7 pièces de 1 F et 10 c, 2 pièces de 2 F et 20 c, 1 pièce de 5 et 10 F
• un échiquier, un damier ou n'importe quel type de carrelage carré

But du jeu:
posséder sur le terain au moins trois points de valeur de plus que son adversaire.

Le jeu:
on tire à pile ou face le joueur qui joue le premier. A son tour, chaque joueur dispose comme il l'entend ses pièces sur les trois premières rangées du terrain. On aura constaté qu'il existe deux types de pièces, les blanches et les jaunes, chacun des types déterminant un camp. Chaque pièce possède une valeur propre (potentiel de mouvement et d'attaque), déterminée par le chiffre qu'elle porte. Les pièces de 5 et 50 c valent 0,5. Les pièces de 10 c et 1 F valent 1. Les pièces de 20 c et 2 F valent 2. Les pièces de 5 et 10 F valent 5.
A son tour de jeu, chaque joueur se déplace puis attaque.
•Déplacement:
chaque joueur dispose d'un "budget" de 5 points à "dépenser" pour mouvoir ses pièces. Les déplacements se font dans tous les sens, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Chaque pièce peut se déplacer d'un nombre de cases égal à sa valeur. Exemple: un joueur peut déplacer une pièce de 2 F d'une case, puis une pièce de 1 F de deux cases et une pièce de 50 c de deux cases: 2 +2 (2 × 0,5) = 5 . Tout est permis, à condition de ne pas dépasser le budget fixé. Il ne peut y avoir qu'une pièce par case.
•Combat:
le combat survient quand une ou plusieurs pièces attaquantes sont placées sur des cases adjacentes à une pièce adverse. Le joueur attaquant procède à la résolution des combats dans l'ordre qu'il a choisi. Pour résoudre les combats, on additionne les valeurs des pièces attaquantes et on les compare avec la valeur de la pièce attaquée. Quand le ratio attaque-défense est de 1 contre 1, on tire à pile ou face. Le perdant du tirage repose sa ou ses pièces sur la première rangée de son camp. A 2 contre 1, on tire à pile ou face. Si l'attaquant est perdant, sa ou ses pièces retournent à la première rangée de son camp. Si le défenseur est perdant, sa pièce est éliminée. A 3 contre 1, la pièce du défenseur est éliminée automatiquement. Si deux pièces sont adjacentes, le combat est obligatoire sauf si le ratio est inférieur à 1 contre 1.
•Encerclement: une pièce encerclée est détruite. Pour encercler une pièce, il suffit d'occuper toutes les cases adjacentes d'une couleur opposée à celle de la case encerclée.
• Le jeu s'arrête quand la valeur des pièces d'un joueur dépasse d'au moins 3 points la valeur des pièces adverses. Ou quand une des deux armées est anéantie.

Variante:
On peut disposer au milieu du jeu deux nouvelles pièces de 10 F bicolores susceptibles de servir de "ravitaillement". Pour disposer de ce "ravitaillement", le joueur doit procéder comme dans un encerclement. La pièce bicolore est retirée du jeu. Le joueur qui l'a capturée dispose alors d'un budget de 5 points à utiliser comme bon lui semble: comme "bonus" de mouvement ou comme renfort en pièces supplémentaires à introduire sur la première rangée de son camp. La pièce capturée peut être "dépensée" au moment voulu par le joueur (comme une "réserve stratégique") mais pas immédiatement.

Prix: 31,50 F (version simple); 51,50(version bicolore)

LES PETITS DERNIERS

EN VOITURE

JEUX POUR CALMER LES PLUS JEUNES EN VOITURE "TAIS-TOI! ARRETE DE BOUGER!" LES DEPARTS EN VACANCES SONT SOUVENT SYNONYMES DE CAUCHEMAR POUR LES PERES OU MERES DE FAMILLE QUI SE DEMANDENT A QUELLE SAUCE LEUR GENTILLE PROGENITURE VA LES ASTICOTER SUR LA ROUTE DES VACANCES. PENDANT TOUTE L'ANNEE, ILS SE DISENT: "IL FAUT QUE JE PENSE À LEUR ACHETER DES JEUX POUR LE VOYAGE." ET, AU MOMENT DE TOURNER LA CLEF DE CONTACT, GLUPS! L'OUBLI TOTAL. NE RESTENT PLUS QUE LES SOLUTIONS ULTIMES: LE SOMMIFERE OU LE SPARADRAP.
NON, VOICI D'AUTRES MOYENS.

• LOTO MORPION
Reproduisez la grille ci-dessous et donnez un exemplaire à chaque joueur.

4	2	7	5	9	10	3	1
10	3	5	2	4	1	8	9
1	6	4	7	8	3	5	2
8	5	3	1	2	4	6	7
7	10	2	6	3	1	9	4
6	1	9	3	5	2	4	10
3	8	6	4	1	9	2	5
2	4	5	8	10	7	1	3

Quand un joueur voit, dans le paysage, un élément de la grille (par exemple un chat), il l'annonce. Ne faites quand même pas trop sursauter le conducteur en criant "chat!": vous ne pouvez cocher de cases "voiture dans le fossé". S'il est le premier à le dire, il peut cocher sur sa grille, la case correspondante.

On marque un point pour chaque alignement (horizontalement, verticalement ou en diagonale) de cinq cases cochées. Le premier à avoir récolté cinq points est déclaré vainqueur.

1 - UN CHAT

2 - UN CHIEN

3 - UNE MOTO

4 -UN GENDARME

5 - UN BATEAU SUR (OU DERRIERE) UNE VOITURE

6 - UNE BICYCLETTE SUR UNE VOITURE

7 - UN TRACTEUR

8 - UN CHEVAL

9 - UNE VACHE

10 - UNE TENTE MONTEE

Note: On ne coche qu'une case quand on montre un groupe où se trouve plusieurs fois le même élément: un troupeau de vaches ne permet pas de cocher toutes les cases 9 de votre tableau.

• LE SCRABLEU MENTEUR

Pour jouer à ce petit jeu, nul besoin d'un plateau de Scrabble. Simplement du papier et un crayon. Le scrableu menteur tire ses origines de tous les jeux de lettres et du poker menteur.

En clair, le premier joueur choisit trois lettres, les inscrit sur le papier qu'il plie avant de le passer à son voisin de banquette. Celui-ci peut prendre les lettres ou les refuser.

S'il les refuse, il parie que le "passeur" l'a bluffé et est incapable de former un mot avec ses lettres. Si c'est le cas, le passeur perd un point et celui qui a dévoilé le bluff en gagne un. En revanche, si le passeur parvient à former un mot, la marque est inversée.

Si le second joueur prend les lettres, il en rajoute une et passe le papier au prochain joueur. Ainsi de suite. Le premier à avoir atteint 10 points a gagné.

• VOLLEY-MOTS

(*J&S* / auteur: Bernard Myers)

Pour ce jeu, vous n'avez besoin que d'une feuille de papier et d'un crayon. Comme au volley-ball, il faut envoyer la balle de l'autre côté du filet sans jamais la faire tomber. Ici, cependant, la balle est un mot.

Pour envoyer un mot de l'autre côté du filet, le joueur doit faire ses trois opérations dans l'ordre:

- retirer une des lettres du mot

- puiser une lettre dans l'alphabet et la barrer sur cet alphabet

- former un nouveau mot avec les lettres "rescapées" de l'ancien mot et la petite "nouvelle".

Attention, l'échange devient progressivement plus difficile, car on ne peut pas puiser une lettre déjà barrée.

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord pour jouer avec un mot de 4, 5 ou 6 lettres. Le premier joueur lance un mot de son choix. Si par exemple il dit "JEUX", le ou les personnes du camp adverse doivent changer une de ces lettres et refaire un mot. Ils peuvent répondre "LUXE", et on barrera le "L" sur l'alphabet.

Quand un dés joueurs ne peut plus renvoyer la balle, il perd la manche et lance un nouveau mot. Les parties peuvent se faire en cinq ou onze manches.

Comme au volley-ball, les deux bretteurs vont rivaliser de réflexes. Les partisans du beau jeu chercheront à faire durer la partie, à multiplier les échanges pour accéder au nirvanha: utiliser toutes les lettres de l'alphabet.

(2 ou 4 joueurs)

Pour vous entraîner, voici un casse-tête sur le même principe. Trouvez la séquence de mots, passant alternativement d'un côté du filet à l'autre. Au cours de cette séquence, toutes les lettres de l'alphabet seront utilisées. Vous n'aurez pas à trouver la première ou dernière lettre, car il s'agit d'une boucle fermée. Attention, il y a des fausses pistes!

	CIMES		NOTER	KEPIS		ETAIN		PROUE
HOULE		TANGO	MALES	ROQUE	JOLIE		ZONAI	
VOILE		ATONE	LOUER	ETAIS		JOKER		DIMES
	GAZON	NATIF		OUTRE	PULSE		GENOU	

****

	PILES		ORGUE	FIOLE		LIMES		PIEDS
OUVRE	SATIN	MIXES		SALER	JOULE		TOILE	
LOUPE		BEANT	WAGON	CANIF		AMIES		NOYER
	NOYAT	POKER	FAITE		TOQUE	GUANO		

SUR LA PLAGE

QUEL PLUS BEAU PLATEAU DE JEU QUE LE SABLE CHAUD D'UNE PLAGE DESERTE. POUR LE RESTE DU MATERIEL, VOUS N'AUREZ QU'A VOUS SERVIR DE VOS DOIGTS ET DE VOTRE TETE.

• GRILLE MAGIQUE

Chaque joueur trace une grille carrée de cinq cases de côté. Pour commencer, le premier joueur (le plus âgé) choisit un chiffre. Ensuite tous les joueurs placent ce chiffre sur leur grille. Et ainsi de suite: à son tour de jeu, chacun choisit un chiffre et tous les joueurs placent ce même chiffre sur leur grille.

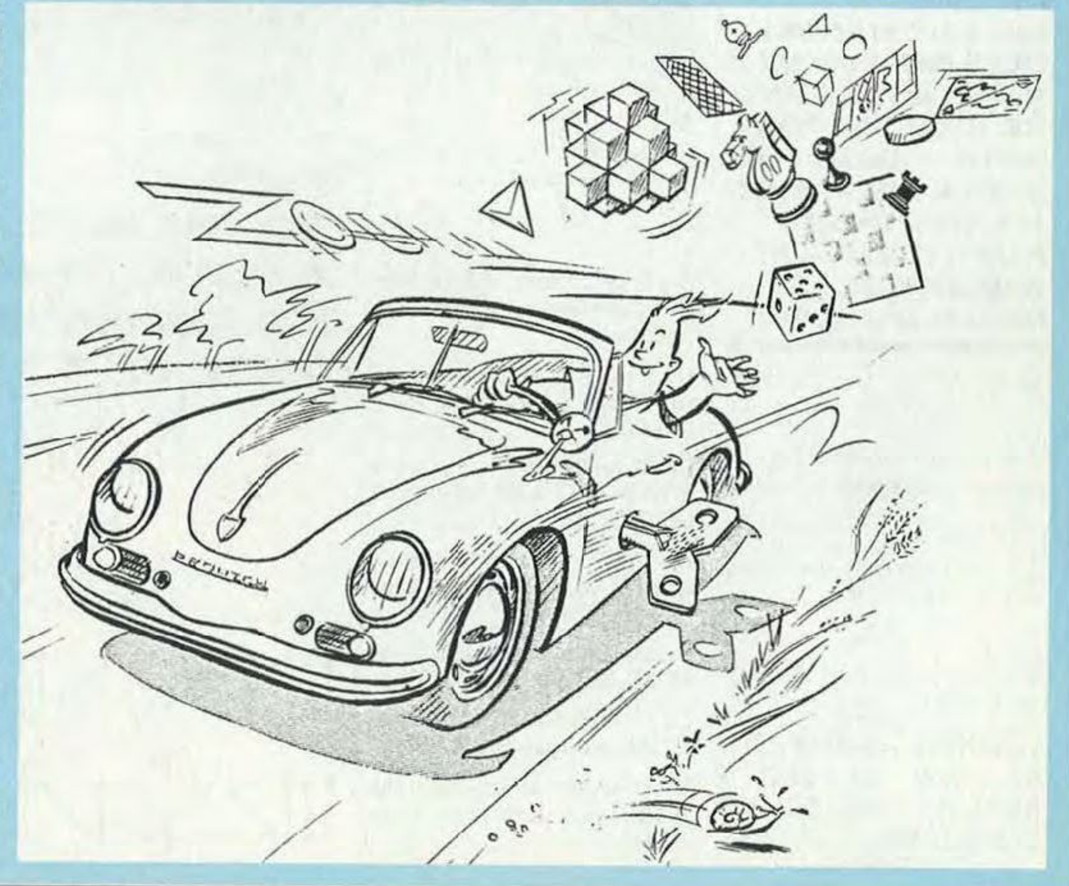
Le but de ce jeu est de construire une grille magique où en additionnant les chiffres sur chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale, le même résultat apparaisse le plus souvent possible. Le gagnant est celui qui a fait apparaître le plus de fois le même résultat.
(à partir de 2 joueurs).

• OBJECTIF: CARRE

Tracez une grille carrée de huit cases de côté. Tous les participants vont jouer sur cette grille. Chacun des joueurs choisit une marque caractéristique, par exemple une sorte de coquillage. Ensuite, à son tour de jeu, chacun va poser (ou dessiner) sur la grille commune son symbole.

Le but du jeu est de réaliser un carré en reliant quatre de ses marques. Peu importe la taille du carré. Les carrés peuvent s'imbriquer les uns dans les autres.
Le jeu prend fin quand toutes les cases de la grille sont occupées. Est déclaré gagnant celui qui totalise le plus de carrés.

(à partir de 2 joueurs).



TRANS-EUROPE EXPRESS

RALLYE-JOUEURS, LUDO-TROTTEURS, ENIGMO-TOURISTES, PRENEZ VOS MARQUES POUR LE DEPART DU GRAND PERIPLE TRANSEUROPEEN!
VOUS VOYAGEZ DANS VOTRE JET PERSONNEL ET ALLEZ D'UNE ETAPE A L'AUTRE EN LIGNE DROITE POUR NE PAS PERDRE DE TEMPS. TRACEZ VOTRE ITINERAIRE SUR LA CARTE AU FUR ET A MESURE DE VOTRE PROGRESSION. LES SOLUTIONS DES ENIGMES VOUS DONNERONT, DANS L'ORDRE, LES VILLES QU'IL FAUT VISITER.
MAIS, A AUCUN MOMENT, DEUX LIGNES NE DOIVENT SE COUPER SUR VOTRE PLAN DE VOL. SI VOUS VOUS PERDEZ DANS LE BROUILLARD D'UNE QUESTION OISEUSE, PASSEZ A LA SUIVANTE, VOUS POURREZ PROBABLEMENT COMPLETER VOTRE PARCOURS APRES COUP.

Vous prenez le départ à Paris où l'on vous donne le texte suivant:

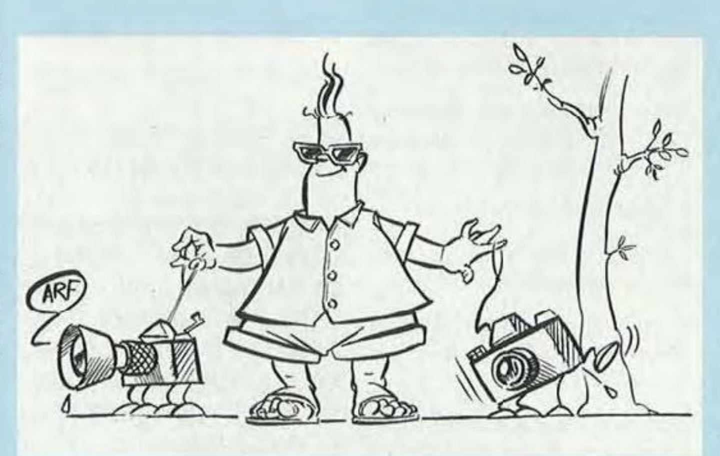
1. "L'oiseau rapace vous attend au-delà des montagnes."

2. Géographiquement il y a un intrus: allez-y!

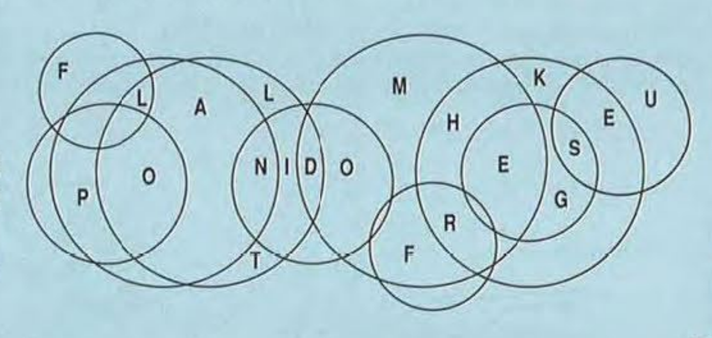
LISBONNE - BUDAPEST - HELSINKI - OSLO - DUBLIN - AJACCIO - BARCELONE

3. Inversez deux des lettres de la capitale où vous allez atterrir et vous formerez le nom d'une ville bien connue des habitués du TGV Paris-Genève (phonétiquement).

4. Parcourez 2 000 km en direction de l'ouest et vous atterrirez dans une ville dont le nom commence par la même lettre que celle où vous vous trouvez actuellement.



5. Les lettres qui se trouvent simultanément dans trois cercles forment le nom de la prochaine étape.



6. Trouvez le nom de la prochaine ville grâce aux indications suivantes:

La 1re lettre se trouve dans DECEMBRE, mais pas dans PERCHE.

La 2e lettre se trouve dans AIGUISER, mais pas dans GIRONS.

La 3e lettre se trouve dans ABORDAGE, mais pas dans BOURRASQUE.

La 4e lettre se trouve dans AVRIL, mais pas dans AVION.

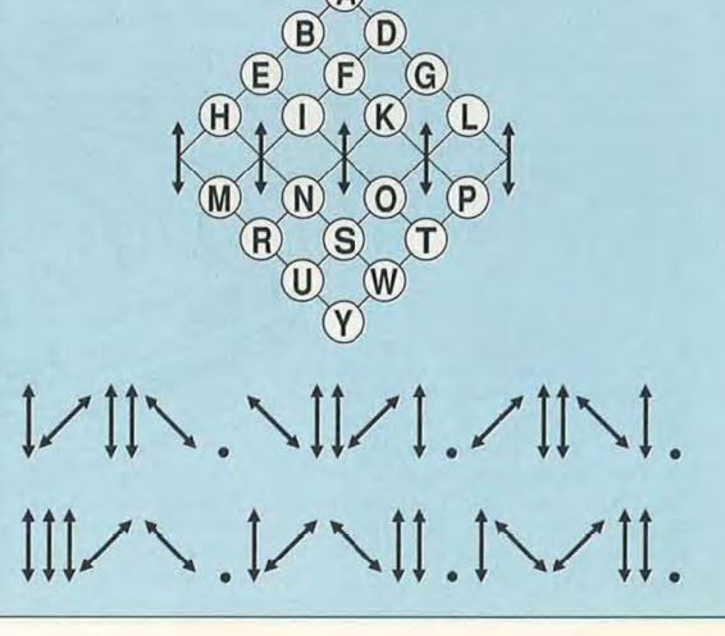
La 5e lettre se trouve dans POIRE, mais pas dans RAMPE.

La 6e lettre se trouve dans MONDIAL, mais pas dans SOMALIE.

7. Le nom de la prochaine ville comprend deux a, deux c, deux points et un cercle.

8. Rendez-vous dans une capitale qui a autant de lettres que le nom du pays dans lequel elle se trouve.

9. Voici une machine à coder ancienne. Utilisez-la pour trouver le nom de l'étape suivante à l'aide du message codé.



10. Allez dans la capitale du pays qui a des frontières avec neuf autres pays.

11. L'étape suivante est l'intrus de la liste ci-dessous:

OSLO, MOSCOU, STOCKHOLM, BUDAPEST, GLASGOW.

12. Décryptez!

EZ QJPN YJIIZ MZIYZU QJPN YVIN GV QDGGZ XJPKZZ ZI YZPS KVM PI HPM

13. La ville suivante continue la série ci-dessous:

CHAMBERY - FRESNES - ISTRES - LIEGE - ....

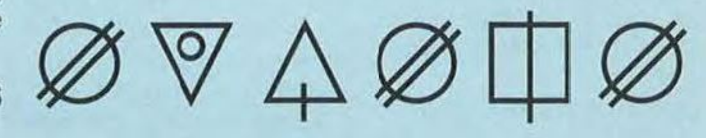
14. Rendez-vous dans une capitale qui a autant de lettres que le nom du pays dans lequel elle se trouve.

HELSINKI
LENINGRAD
OSLO
STOCKHOLM
GLASGOW
MOSCOU
BELFAST
DUBLIN
COPENHAGUE
MANCHESTER
LONDRES
AMSTERDAM
BERLIN
VARSOVIE
BRUXELLES
WROCLAW
KIEV
BONN
PARIS
PRAGUE
MUNICH
ZURICH
VIENNE
BUDAPEST
LYON
BORDEAUX
MILAN
BUCAREST
MARSEILLE
BELGRADE
MADRID
ROME
SOFIA
LISBONNE
BARCELONE
AJACCIO
NAPLES
TIRANA
GIBRALTAR
ANKARA
PALERME
ATHENES

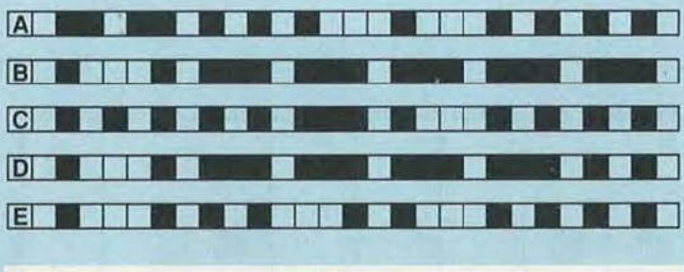
16. Celui qui n'est pas une anagramme d'un fruit est l'anagramme du pays dont la capitale est la ville où vous devez aller.

EHPCE - CORINT - REFAIS - DUSEE - NUMAGE

17. Allez à:



15. Placez les lamelles dans l'ordre pour former le nom de l'étape suivante:





18. Notez le contraire des mots suivants. La première lettre des mots trouvés formera le nom d'un pays. Visitez sa capitale.

AIGU —....................
FRAIS —....................
ETERNEL —....................
PÉRIPHÉRIE —....................
INSPIRER —....................

19. Continuez la série ci-dessous. Vous formerez le nom de la ville suivante.

OGTSG - PIWWL - QKZAQ - RMCEV - ....

20. Pour arriver à la prochaine étape, volez environ 1 000 kilomètres en passant successivement au-dessus de la terre, de la mer, de la terre, de la mer, de la terre, de la mer.

21. Un intrus s'est glissé dans cette liste: Napoléon, Alexandre, Charlemagne, César, Charles-Quint, Hiro-Hito et Haïlé-Sélassié. Rendez-vous dans la patrie de cet intrus.

22. La prochaine ville est cachée deux fois dans la phrase suivante:

BOB RELUQUA CAPUCINE, AIMA AURORE, EPOUSERA (ROUGISSANT) LOUISETTE.

23. Le nom de la ville suivante a autant de lettres que la ville dans laquelle vous vous trouvez. Vous allez également découvrir un nouveau pays.

24. Si A = 1, B = 2, C = 3... la somme des lettres de la prochaine étape vaut 69.

25. Il vous suffit maintenant de retourner à votre point de départ.

QUAND LES JEUX D'ARCADE SE PASSENT DE JOYSTICK

TANK-DESTROYER

Vous êtes aux commandes de votre avion de combat et votre mission est de détruire le maximum de chars ennemis avant d'atteindre le bord opposé de l'écran. Pour cela, vous devez surveiller votre consommation de carburant, votre altitude, et vous ne devez pas gaspiller vos munitions.

Direction: vous pouvez vous déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale. Quand vous changez de direction, vous pouvez effectuer, au choix, un virage de 45°, 90° ou même de 135°.

Carburant: vous prenez le départ avec 500 litres. Il faut atteindre le bord opposé de l'écran avec au moins 10 litres de réserve. A chaque changement de case, vous consommez 10 litres de carburant. Quand vous remontez de 100 mètres en altitude, vous consommez également 10 litres.

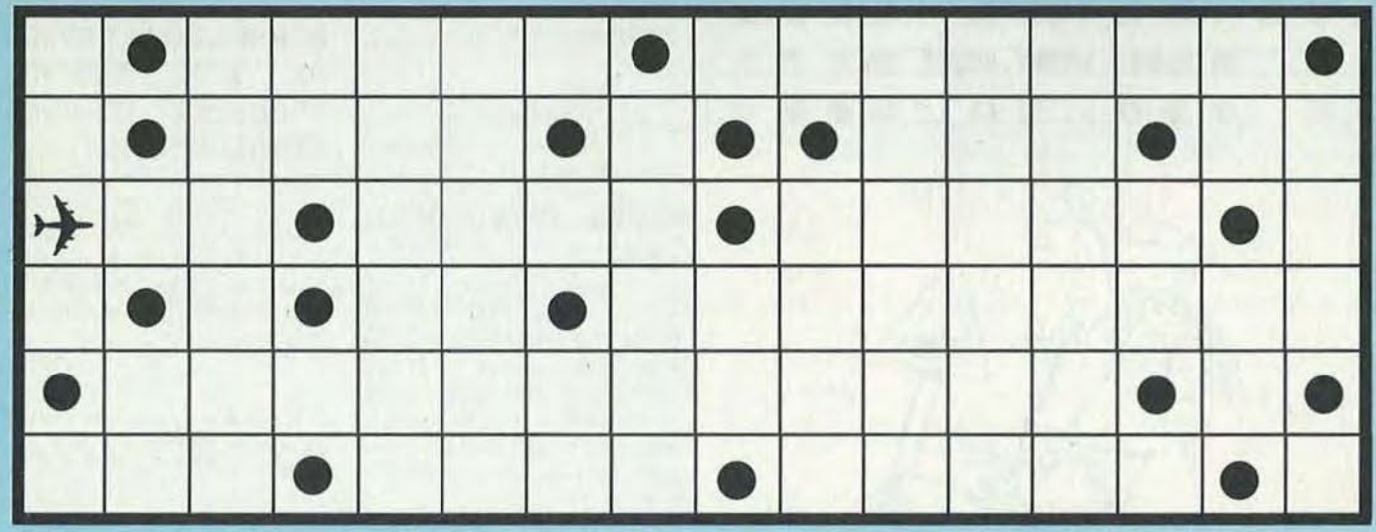
Altitude: au départ de votre mission, vous volez à 1200 mètres. Quand vous changez de direction, vous perdez 100 mètres d'altitude. Vous ne devez pas survoler un char à moins de 600 mètres d'altitude, car, sinon, il peut vous atteindre.
Vos munitions: elles sont de deux types: les Missiles X (au nombre de 10) détruisent le premier char situé dans l'axe avant de votre avion; les bombes Y (au nombre de dix, également) détruisent les chars juste en dessous de l'avion.

Dans chaque case, vous ne pouvez effectuer qu'une seule action, soit:

- tirer une fois (déduisez la munition correspondante du total)
- changer de direction (l'altimètre descend alors de 100 mètres)
- monter de 100 mètres (en consommant 10 litres).

- Quelle que soit l'action, n'oubliez pas de déduire les 10 litres de carburant correspondant à votre déplacement.





position de départ de l'avion ● tanks à détruire

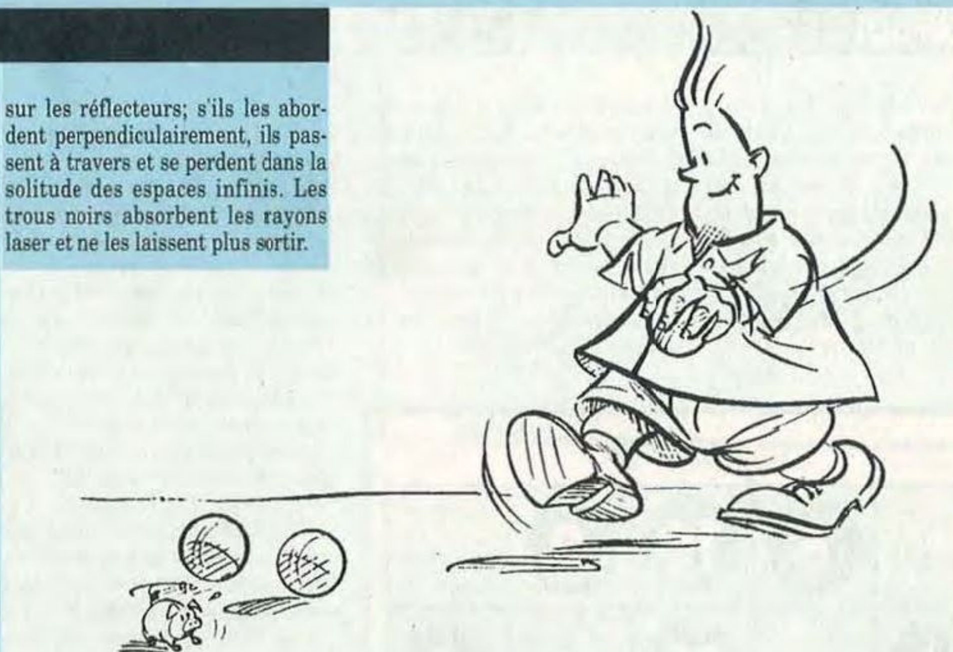
COMBAT LASER

De votre vaisseau, détruisez tous les vaisseaux ennemis en ne tirant que huit salves-laser, une dans chaque direction indiquée (N, NE, E, SE...).

Le rayon laser rebondit sur les réflecteurs s'il les aborde à 45°, mais les détruit s'il les aborde de front (perpendiculairement) ou dans le sens de la longueur sans être dévié de sa course.

Quand un rayon atteint un vaisseau ennemi, il le détruit, et le rayon s'arrête. Mais ultérieurement un autre rayon pourra passer à cet endroit sans être aucunement retardé ou dévié.

Les rayons abordant les côtés de l'écran à 45° rebondissent, comme sur les réflecteurs; s'ils les abordent perpendiculairement, ils passent à travers et se perdent dans la solitude des espaces infinis. Les trous noirs absorbent les rayons laser et ne les laissent plus sortir.



Votre vaisseau: *Vaisseaux ennemis:* ③ *Réflecteurs:* *Trous noirs:*

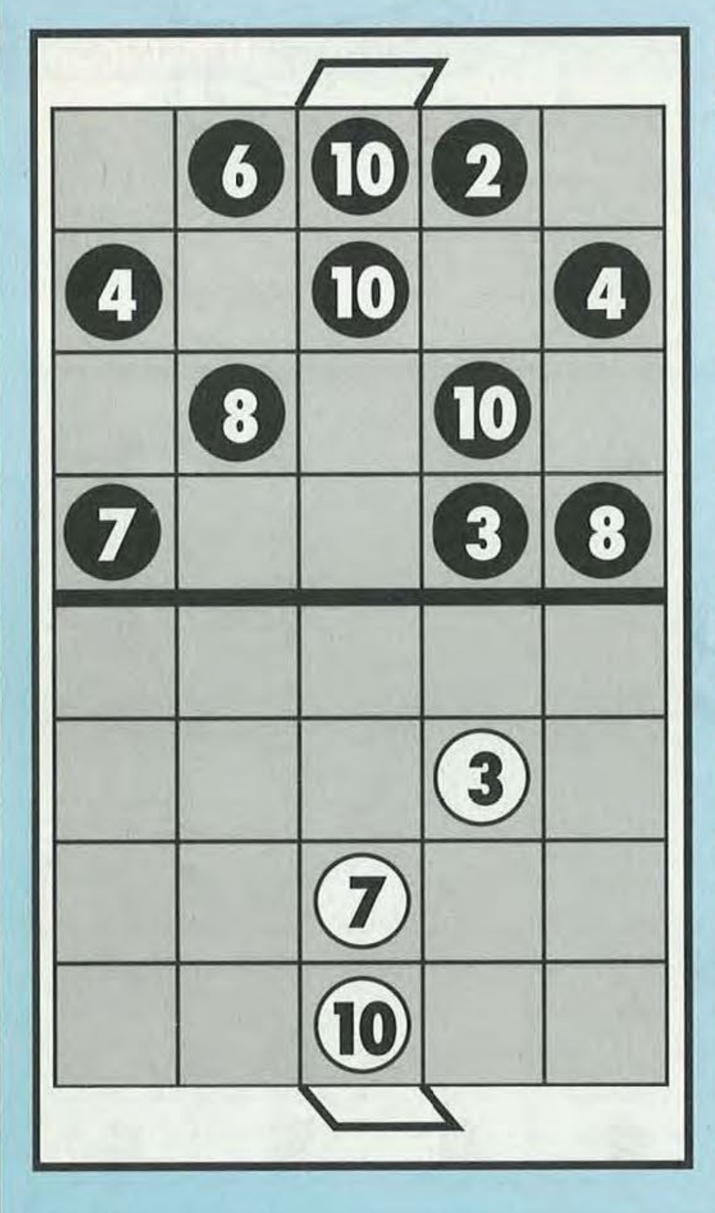
NO N NE

O E

SO S SE

MICROFOOT

Finale de la Super Cup. Face à votre équipe, les Italiens de Parmesami. Vous interprétez le rôle du coach, Tony Moreno, et vous devez placer judicieusement les joueurs. Les nombres sur les joueurs n'indiquent non pas leur position, mais leur puissance. Il vous faut donc placer les huit joueurs qui ne sont pas encore sur le terrain de façon à ce que dans chaque colonne, vous opposiez à l'adversaire la même force que lui, et que dans toutes les rangées de votre camp, vous ayez toujours le même total de points. Dans la première colonne à gauche, par exemple, votre adversaire a une puissance de 11: il faut donc lui opposer une puissance de 11.





APRES LE MEURTRE

Mardi 11 juillet, 16 heures, le richissime play-boy, Augusto Niarexi, vient d'être assassiné dans son petit pied à terre parisien. On fait aussitôt appel au plus illustre des détectives, c'est-à-dire vous. Quels indices allez-vous trouver sur les lieux? Saurez-vous trouver l'arme du crime, trouver un mobile, et identifier un suspect plausible?

Pour vos premières constatations, vous pouvez appliquer à chacun des onze objets représentés les 5 actions proposées: A. OUVRIR, B. SOULEVER, C. CASSER, D. FAIRE FONCTIONNNER, E. EXAMINER EN DETAIL. Vous vous reporterez alors à chaque fois au paragraphe correspondant. Par exemple, si vous décidez d'ouvrir (A) le tiroir du bureau (10), vous vous reportez au § A10; si vous allumez la lampe, allez au § D1... Lors de votre enquête, vous trouverez d'autres objets sur lesquels vous pourrez agir de la même manière.

N.B: une fois que vous avez "cassé" (C) un objet, vous ne pourrez plus vous occuper de cet article... puisqu'il est cassé!

Quand vous vous reportez à un paragraphe, vous consommez 5 minutes de temps. Pour inscrire votre nom au panthéon des détectives, vous devez trouver l'arme du crime et le mobile en moins d'une heure. Mais si vous mettez deux heures, le résultat est fort honorable...

A. OUVRIR
B. SOULEVE
C. CASSER
D. FAIRE FONCTIONNER
E. EXAMINER EN DETAIL

1 - Lampe
2, 3, 4, Tiroirs du secrétaire
5 - Chaîne Hi-Fi
6 - Tableau de maître
7 - Télé + Magnétoscope
8 - Téléphone + Répondeur
9 - Livres anciens
10 - Tiroir du bureau
11 - Cadavre

A1 - Choc électrique: vous avez oublié de la débrancher!

B1 - Une carte de visite apparaît: "Maître Mahout, Commissaire Priseur, Spécialiste des tableaux fin XIXe, Vente. Expertise à domicile".

C1 - Dans la lampe, une multitude de petits papiers écrits de la main de la victime, sur lesquels sont inscrits des noms de femmes: Anne J, Marion T, Julia C, Agnès U, Cloddy M, Sarah O, Debby D...

D1 - La lampe s'allume: vous éclaire-t-elle sur la situation?

E1 - Gravé en lettres minuscules sur le cul de la lampe, on peut lire "Mes conquêtes".

A2 - Dans un linge soigneusement plié, vous trouvez un revolver (désormais n°12).

B2 - Il n'y a rien de particulier sous ce tiroir.

C2 - Cela fait beaucoup de saleté, mais cela ne vous apprend rien.

D2 - On peut l'ouvrir et le fermer sans problème...

E2 - La serrure du tiroir était fermée et ne semble pas avoir été forcée.

A3 - Vous trouvez des livres de compte où sont notés l'achat du tableau de maître (n°6) pour 2 millions de francs, ainsi que l'achat des livres anciens (n°9) pour 8 000 F.

B3 - Il n'y a rien de particulier sous ce tiroir.

C3 - Peine perdue, vous n'apprenez rien.

D3 - Le tiroir ferme mal. Une photo s'est coincée derrière le tiroir: elle représente un homme (qui n'est pas la victime) tenant une femme dans ses bras. Derrière la photo, cette inscription: "Xavier et Sarah".

E3 - On a essayé de forcer la serrure du tiroir, mais semble-t-il, sans succès.

A4 - Parmi de nombreux papiers, ce petit mot daté du 8 juillet "Agnès, racontez ce que voulez à Mademoiselle Sarah, mais empêchez-la de venir. Ce soir je vais voir qui vous savez!". En bas de page, cependant, on peut lire dans une autre écriture: "Salaud! C'est comme ça que tu me traites! Adieu!"

B4 - A part quelques indications de menuiserie, il n'y a rien d'intéressant sous ce tiroir.

C4 - Un double fond du tiroir est ainsi révélé: il y a 50 000 F en billets...

D4 - Il coulisse très bien ce tiroir.

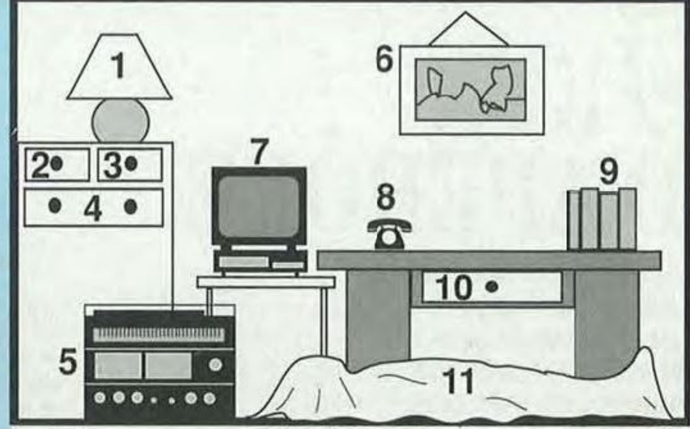
E4 - Le fond du tiroir n'est pas d'époque. Il a été refait récemment.

A5 - Disques compacts, cassettes audios, tuner FM, magnétophone: cette chaîne n'a rien d'exceptionnel.

B5 - Un bouton d'un costume masculin a roulé sous la chaîne. On suppose qu'il a été arraché.

C5 - J'espère que vous pourrez expliquer votre geste, les héritiers n'apprécieront pas.

D5 - Le magnétophone a enregistré cette conversation "Si tu lui parle



1 - lampe — *2, 3, 4 - tiroirs secrétaire* — *5 - chaîne hi-fi* — *6 - tableau de maître* — *7 - télé + magnétoscope* — *8 - téléphone + répondeur* — *9 - livres anciens* — *10 - tiroir bureau* — *11 - cadavre*

du tableau, tu le regretteras, je... Xavier! Tais-toi, il a mis des micros partout, il se méfie".

E5 - Un disque porte la mention "Pour Augusto en souvenir d'une longue amitié, Xavier".

A6 - On n'ouvre pas un tableau!

B6 - Derrière le tableau, un micro relié au magnétophone à cassettes de la chaîne.

C6 - Cela risque de vous coûter cher...

D6 - Pas de mécanisme secret dans le tableau

E6 - Une étude approfondie aux rayons maxima révèle que le tableau est un faux!

A7 - Le magnétoscope contient une cassette

B7 - Sous le magnétoscope, un quotidien sur lequel est encerclé un article de Maître Mahout sur les faussaires de tableaux.

C7 - Caché dans le magnétoscope, vous trouvez un coupe-papier (désormais n° 13).

D7 - Le magnétoscope ne fonctionne pas. La télé peut marcher.

E7 - Le magnétoscope a été maltraité intentionnellement: quelque chose empêche l'introduction de cassettes.

A8 - Le répondeur contient une cassette.

B8 - Glissé sous le téléphone, un certificat. On y lit que le tableau n'est pas un faux. Mais ce certificat est barré et on peut lire la mention: "Je certifie que ce certificat est un faux. Le tableau n'est pas authentique. Fait à Paris, le 11 juillet par Maître Mahout".

C8 - Sale brute.

D8 - Sur le répondeur-enregistreur, vous entendez le dernier appel: "Allô Monsieur, c'est Agnès. Monsieur Longuet voulait vous joindre, il s'agit de ces obligations qu'il veut vendre. Je lui ait dit que vous étiez avec Maître Mahout: il passera vous voir aussitôt après".

E8 - Le téléphone est programmé pour composer certains numéros à la demande, notamment ceux de Mesdames Agnès Sochaut, Sarah Omère, Marion Trescault, et Messieurs Xavier Longuet, Raoul Poinchaud, et Maître Delaplagne.

A9 - Entre les pages des livres, des lettres: ces lettres d'amour sont toutes plus banales les unes que les autres...

B9 - Sous un des livres, vous découvrez une enveloppe dans laquelle se trouve un compte rendu d'expertise de Maître Mahout, déclarant que le tableau (N° 6) est un faux.

C9 - Les livres s'abîment mais ne révèlent aucun secret.

D9 - Un livre n'a jamais parlé.

E9 - Entre deux pages d'un livre, vous tombez sur une lettre en provenance de Londres signée Sarah et la date de la poste indique 10 juillet. Dans celle-ci vous pouvez lire notamment "Pardonne-moi, mon amour,... Dis-moi de revenir... je ne t'ai pas raconté cette histoire de faux pour me venger, je ne pense plus à lui, il n'y a plus que toi dans ma vie! Ta Sarah qui t'aime"

A10 - A la date du 11 juillet, dans un agenda trouvé dans le tiroir, on peut lire: "14 h 30, Mahout ici pour expertise"

B10 - Il n'y a rien d'intéressant sous le tiroir.

C10 - Le tiroir cassé ne vous en apprend pas plus.

D10 - Le tiroir coulisse bien.

E10 - Vous trouvez un chéquier, au fond du tiroir, et, en examinant les talons, vous notez que le tableau (n° 6) a été acheté à Monsieur Longuet pour 2 millions de francs et que les livres anciens ont été achetés à Maître Mahout 8 000 F.

A11 - L'autopsie n'est pas votre fort.

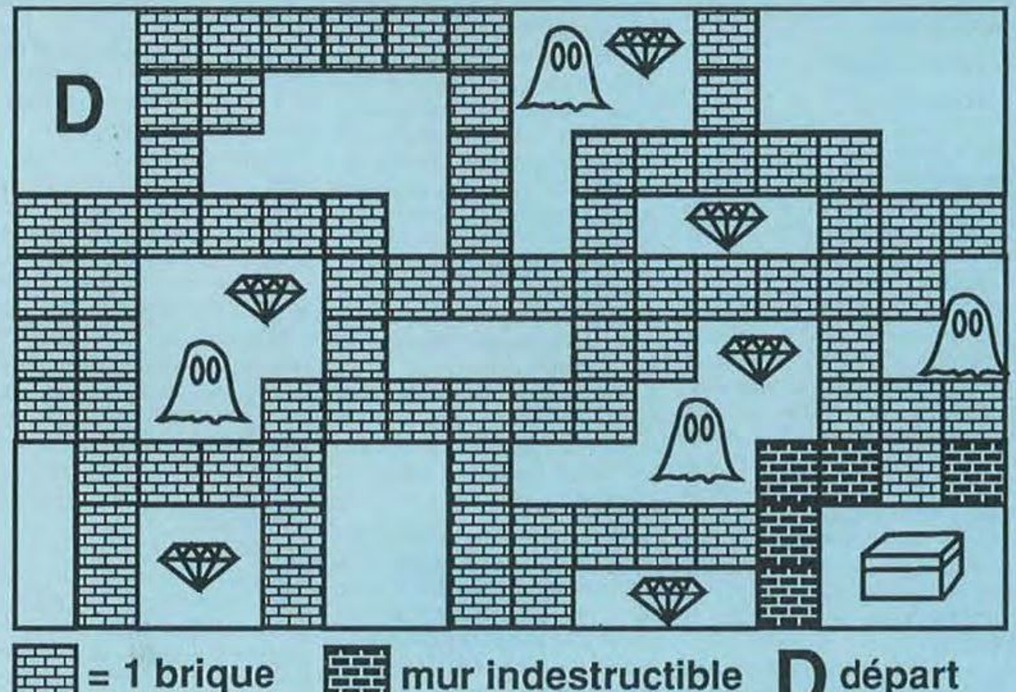
B11 - Sous le corps, la ceinture d'une robe de chambre (désormais n° 14)

E11 - La victime a succombé à plusieurs coups portés dans la région thoracique avec une arme blanche.

E12 - Cette arme n'a pas été utilisée depuis longtemps.

E13 - Bien qu'essuyé sommairement, on peut voir de nombreuses empreintes dont celles de la victime.

E14 - Aucun examen, si performant soit-il, ne révèle le moindre usage anormal de cette ceinture.



= 1 brique — mur indestructible — **D** départ


fantôme — diamant


trésor

TREASURE-TROLL

Vous êtes un lutin (Troll dans le texte) qui veut atteindre son trésor, mais pour cela il faut abattre des cloisons, combattre des fantômes et avaler des diamants tonifiants.

Vous prenez le départ avec 5 points de tonus et vous vous déplacerez orthogonalement. Quand vous abattez une brique d'une cloison, vous consommez un point de tonus. Quand vous avalez un diamant tonifiant, vous récupérez 5 points de tonus. Mais vous en perdez 5 quand vous devez vous défendre contre un fantôme (c'est-à-dire quand vous êtes dans la même enceinte que lui).

Les briques des enceintes se reforment, après votre passage. Donc, si vous voulez repasser par le même chemin, il vous faudra de nouveau consommer des points de tonus.

JEUX D'APERÔLE

UNE MURDER-PARTY ET UN KILLER! VOICI DEUX JEUX DE ROLE GRANDEUR NATURE. NATURE ...OU AVEC DES GLAÇONS!

LE PASTAGA N'ETAIT PAS FRAIS

Qui n'a rêvé d'être le temps d'une journée Sherlock Holmes? Le temps d'un apéritif, à l'ombre d'un pin, d'un palmier ou d'un peuplier, voici une petite énigme à résoudre.

Vous qui lirez ces quelques lignes, allez organiser cet apéro pas tout à fait comme les autres. Les amis que vous aurez invités vont jouer le rôle de personnages, tous potentiels suspects d'un assassinat. Vous seul allez connaître les profils exacts de tous les personnages. Et, bien sûr, l'assassin.

Ce jeu réclame un minimum de préparation:

- placez dans une enveloppe que vous remettrez à chaque joueur son profil et les trois indices qu'il donnera à raison d'un par scène.
- Lisez aux joueurs les règles puis le scénario.
- Les joueurs présentent maintenant leur personnage. Sans en dévoiler toutes les facettes. Ils ne le feront qu'à l'occasion de questions précises.

Matériel:
- 7 enveloppes

Nombre de joueurs:
- 6 ou plus

Règles:
- Seul l'assassin a le droit de mentir, lorsqu'on lui pose des questions.
- S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent étoffer le caractère de leur personnage, ce qui ne manquera pas de donner du piment à la partie.
- Les indices sont lus au fur et à mesure des tableaux et sont ensuite placés devant chacun des personnages pour que chacun puisse les lire à tout moment.
- Le barman (c'est vous) décide quand un nouveau tableau commence.
- Quand l'enveloppe "solution de l'énigme" est ouverte, gagnent ceux qui ont trouvé la solution ou qui s'en rapprochent le plus possible.

Scénario:
Ce matin, Beau Gus a été retrouvé mort dans son lit. Comme le veut la tradition, cet animateur du camp de vacances de La Baudruche ne comptait plus ses conquêtes féminines. Personne n'a jamais su comment il avait atterri dans ce petit village du Sud de la France. Apparemment, l'argent n'était pas son problème. Sa boisson préférée, le pastaga. Il a une bouteille à son nom au bar du centre.

D'après les déclarations du médecin légiste, Beau Gus est mort vers 8 h. Son corps s'étalait sur son grand lit blanc que lui avait offert sa maman, pour son Noël. La pièce était parfaitement rangée, sans désordre apparent. L'autopsie a révélé que Beau Gus était mort empoisonné par un dérivé de la mort-aux-rats, absorbé vers 7 h du matin.

Cette nuit-là, La Baudruche fêtait l'arrivée des petits nouveaux. A grand renfort d'alcool, de cotillons et de plats plutôt épicés. La nuit était chaude.

Comme pourront le témoigner de nombreux témoins, j'ai passé les cinq derniers jours dans ma famille en Bretagne. Le commissaire a déjà vérifié mes dires.

Les personnages:

• Ginette Pupier
J'ai 23 ans. Je travaille à La Baudruche chaque été depuis trois ans pour payer mes études d'architecture. Contrairement à beaucoup et malgré les injonctions du directeur du centre, je suis inaccessible aux avances des vacanciers.

D'une enfance difficile dont je parle peu, j'ai conservé deux des principaux traits de mon caractère: l'absence de complexes et surtout une ambition démesurée. Je n'ai pas envie de retourner d'où je viens. Mon salaire d'été ne finance qu'une partie de mes études. Nul ne sait d'où provient le reste de mes revenus. A la fin de la fête, au soleil levant, Aristide m'a raccompagnée et m'a avoué qu'il était mon père et que désormais il subviendrait à mes besoins (indice 3 Aristide).

La nuit du meurtre, j'étais comme tout le monde à la Soirée Contact. Je coordonnais toute l'animation. A un moment, Beau Gus m'a pris par le bras, juste pour se débarrasser d'Aristide (indice 1 Rita). J'aimais bien Beau Gus: j'ai d'ailleurs eu une petite aventure avec lui l'an dernier mais je ne supporte pas ses habitudes de play-boy.

- **Indice 1:** deux jours avant la fête, j'ai assisté à une violente dispute entre Rita et Gégé. Gégé lui disait qu'il allait la quitter parce qu'elle était trop vieille. A ce moment-là, Rita lui a dit, d'un air narquois: *"De toute façon, je n'ai pas de souci à me faire: Beau Gus m'a proposé d'ouvrir avec lui un resto à Paris."*
- **Indice 2:** Beau Gus a promis, devant moi, à Théo, qu'il appuierait sa demande d'embauche auprès de Gégé.
- **Indice 3:** demain, je donne ma démission de La Baudruche.

• Théo Crunier
J'ai 18 ans et toujours le sourire aux lèvres. J'ai été embauché pour la semaine à La Baudruche comme barman remplaçant. Mon père voudrait que je travaille avec lui dans son garage. Mais j'ai horreur du cambouis. L'été, nous écumons avec deux copains les tournois de volley de plage. Ce remplacement, c'est un peu la chance de ma vie. Je vais m'offrir du bon temps, les filles vont me tomber dans les bras. Et, qui sait, je vais peut être en trouver une pour m'entretenir. Tout du moins, je vais tout faire pour me faire embaucher définitivement à La Baudruche. Et Gégé m'a promis qu'il m'aiderait (indice 2 Ginette).

La nuit du meurtre, j'étais au bar.

- **Indice 1:** je me suis absenté plusieurs fois du bar durant la soirée pour aller servir les tables où il y avait des jolies filles. D'ailleurs, le directeur du centre est venu me réprimander. Comment une dame comme Rita peut-elle rester avec lui?
- **Indice 2:** la veille du meurtre, j'ai vu Aristide Kowalowski quitter précipitamment le hangar. Quelques secondes après, Beau Gus en sortait en criant.
- **Indice 3:** j'ai raccompagné Rita chez elle, Gégé était toujours à la fête, trop occupé à changer les ampoules électriques qui avaient claqué. J'ai cru que j'avais tiré le bon numéro. Mais, à peine arrivée, Rita a foncé à la salle de bains et je l'ai entendu vomir. Ensuite, elle m'a demandé de lui donner du lait.

• Gégé Bonceng
J'ai 38 ans et je dirige La Baudruche depuis huit ans. Avec les femmes, je fais croire à tout le monde que je n'ai pas de problèmes. C'était vrai il y a encore cinq ans, mais, maintenant, c'est un peu la galère. Mais personne ne doit le savoir: question de réputation. Alors je raconte à tout le monde que mes tempes grisonnantes, ça fait craquer les jeunettes.

Deux jours avant la fête, sur le coup de la colère, j'ai dit à Rita que j'allais la quitter parce qu'elle est trop vieille. Elle m'a répondu: *"De toute façon, je n'ai pas de souci à me faire: Beau Gus m'a proposé d'ouvrir avec lui un resto à Paris"* (indice 1 Ginette).

La nuit du meurtre, j'ai circulé de table en table. Ici, une bonne blague. Là, un plat à desservir. J'étais partout parce que les animateurs, on se demande parfois où ils sont. A un moment, je suis même allé aider Théo, le jeune barman remplaçant. Au matin, je suis rentré seul: j'étais fatigué.

- **Indice 1:** je suis le seul à posséder toutes les clefs du camp.
- **Indice 2:** à force de voir Dongran dans tous les coins, je me suis posé des questions sur ce vacancier apparemment trop maussade. J'ai ensuite tout compris. Je voulais lui casser la figure mais Rita m'a retenu.
- **Indice 3:** Rita dormait quand je suis rentré. Il était neuf heures du matin.

• Aristide Kowalowski
J'ai 50 ans. Je suis en vacances à La Baudruche depuis une semaine. Dans le civil, je suis un romancier à succès. Je n'ai qu'un but dans la vie: découvrir toujours et encore des sensations nouvelles. Conquêtes féminines, rencontres masculines (de beaux mecs comme Beau Gus, par exemple): rien n'arrête ma recherche du plaisir. Je suis prêt à tout pour accéder à ces fameux paradis artificiels où Baudelaire puisait son inspiration. Ma boisson favorite, l'alexandra.

La veille du meurtre, j'ai fouiné dans le hangar et j'ai trouvé des piments. Beau Gus m'a surpris et m'a chassé.

La nuit du meurtre, j'ai aidé à la confection des décors. Si bien que je suis resté dans les coulisses une grande partie de la soirée. Après avoir bu une vingtaine d'alexandras, je ne me souviens plus avec qui je suis rentré dans ma case au soleil levant. Je déteste rester seul.

- **Indice 1:** à force de voir Beau Gus refuser les avances de certaines vacancières, je me suis dit qu'il aimait peut-être les hommes.
- **Indice 2:** dans chaque verre de mon alexandra, j'ai versé une pointe de piment que j'avais piqué la veille dans le hangar.
- **Indice 3:** à la fin de la fête, je suis rentré avec Ginette et je lui avoué que c'était ma fille et que je l'avais abandonnée. Chaque mois, je lui envoyais de l'argent par l'intermédiaire d'un ami qui dirige une galerie de peinture. Elle croyait que cet argent provenait de la vente de ses tableaux.

• Marcel Dongran
J'ai 43 ans. Mon boulot consiste à ins-

pecter les centres de vacances, à vérifier si le directeur et les animateurs font bien leur boulot. Mais je suis là incognito. Je fais ce travail depuis cinq ans, depuis que ma femme m'a quitté... après être partie en vacances à La Baudruche.

Avant j'étais contrôleur des Impôts. Je déteste les camps comme La Baudruche. Alors je ne laisse rien passer.

Beau Gus, c'était le type de mec que je détestais. Lors de la fête, il m'a donné une claque parce que je devenais trop pressant avec une vacancière (indice 2 Rita).

Il avait un toupet. Ce n'est pas de ma faute. Moi, les nanas, je ne peux les séduire qu'en les effrayant. Lui, il était beau, sans problème d'argent, séduisant et efficace. la preuve est que j'allais envoyer un rapport pour dire à la direction du groupe de virer Gégé et de le remplacer par Beau Gus. Gégé devait se douter de quelque chose: il a voulu me taper dessus. Mais Rita l'a retenu (indice 2 Gégé). Je l'aime bien, Rita. Alors je lui ai dit que Gégé allait être viré.

La nuit du meurtre, j'ai tout noté sur mon calepin. Je peux vous dire que Gégé Bonceng a du souci à se faire.

- **Indice 1**: le jour précédent le meurtre, je fouinais comme d'habitude et j'ai découvert que des sachets de mort-aux-rats avaient disparu du hangar. Quel bordel dans ce camp!
- **Indice 2:** j'ai retrouvé dans le sable un trousseau de clefs frappé à l'effigie du centre.
- **Indice 3:** j'ai trouvé près du bar un pendentif avec une cachette secrète vide.

• Rita Marflou

J'ai 35 ans. J'ai fait la connaissance de Gégé, il y a cinq ans. Mon mari venait de me quitter pour une minette de 17 ans. Pour oublier ce mauvais souvenir, des amis m'ont payé quinze jours de vacances à La Baudruche. Depuis, je n'en suis plus partie. Et Gégé est mon amant.

Peu m'importe que Gégé parle beaucoup de ses conquêtes, je sais que depuis plusieurs années, très rares sont ses succès. Même si on s'est un peu querellés, je sais qu'il ne me quitterait jamais. Le coup du resto de Beau Gus, c'était du bluff.

C'est moi l'assassin. J'ai tué l'homme qui allait prendre la place de Gégé. Dongran m'a avoué la veille de la fête qu'il allait envoyer un rapport dans ce sens à la direction du groupe. Gégé a d'ailleurs compris que Marcel était un contrôleur, et je l'ai retenu parce qu'il voulait lui casser la figure (indice 2 Gégé).

La nuit dernière, j'ai remarqué que Beau Gus buvait beaucoup. Après avoir prétexté que j'étais fatiguée, je me suis fait raccompagner par Théo. Sur le chemin, je suis tombée dans des fougères et me suis écorché le doigt que j'ai aussitôt sucé. La veille de la fête, j'ai volé du poison dans le hangar, que j'ai ouvert avec les clefs de Gégé. Mais au moment où j'ai mis la poudre dans mon pendentif, peu de temps avant la fête, je ne me suis pas aperçue que j'en avais mis sous mes ongles. Si bien que j'ai vomi toute la nuit après avoir sucé mon doigt.

Après le départ de Théo, je suis revenue à la fête. Au moment où le barman s'est absenté, j'en ai profité pour glisser discrètement dans la bouteille de pastaga de Beau Gus une dose de poison. En revenant, j'ai perdu mon pendentif.

J'ai tué Beau Gus parce qu'en dansant avec Marcel, j'ai appris que Gégé allait se faire virer et que Beau Gus le remplacerait.

- **Indice 1:** durant la soirée, Aristide a fait des avances à Beau Gus, mais celui-ci a rigolé et est parti en prenant Ginette par le bras.
- **Indice 2:** Beau Gus a donné une claque à Dongran lors de la soirée.
- **Indice 3:** j'ai vu Ginette partir avec Aristide au soleil levant.

La clé de l'énigme:

Rita a tué Beau Gus parce qu'elle avait peur de le voir prendre la place de Gégé, suite au rapport salé de Dongran.

Une fois Théo parti, elle s'est relevée et est revenue discrètement à la fête. Là, elle a profité d'un moment d'absence de Théo au bar pour verser dans la bouteille de pastaga de Beau Gus une dose de poison contenue dans son pendentif.

Quand Théo l'a raccompagnée, elle est tombée dans des fougères et elle s'est écorché un doigt qu'elle a aussitôt sucé. La veille de la fête, elle avait volé, dans le hangar qu'elle avait ouvert avec les clefs de Gégé, du poison. Mais au moment où elle a mis la poudre dans son pendentif, peu de temps avant la fête, elle ne s'est pas aperçue qu'elle en avait mis sous ses ongles. Si bien qu'elle a vomi toute la nuit après avoir sucé son doigt.

Elle se vend elle-même en disant avoir vu Ginette rentrer avec Aristide au soleil levant. Quand Théo l'a quittée, il faisait encore nuit puisque Gégé changeait des ampoules.

Si Ginette part, c'est avec Aristide qui est désormais décidé à l'aider. Quant à Théo, il n'avait aucun intérêt à tuer Beau Gus qui voulait l'aider à rentrer à La Baudruche.

Derniers conseils

• Veillez à ce qu'aucun des autres joueurs n'est lu *J&S*.

GASPARD FOVERGER

POUR QUI L'HEURE DE L'APÉRO SERA-T-ELLE FATALE?

Matériel: papier, crayons, gommes.
Nombre de joueurs: illimité
Durée du jeu: variable

Pour qui l'heure... (in english: *Poor Killer*) est évidemment inspiré du célèbre *Killer*. Mais pour l'instant, les tueurs sont en vacances. Pas question ici d'assassinat. Le but de chacun n'est que de faire accomplir à un autre joueur une action précise tout en s'efforçant de découvrir qui tente de faire de même avec lui.

Pour cela, le Meneur de Jeu (MJ), devra préparer pour chacun une fiche de mission portant le nom de sa victime et l'action à lui faire réaliser.

Lorsqu'un joueur a réussi sa mission, il doit le signaler au MJ en compagnie de sa "victime" qui doit attester de son succès. En cas de litige, le MJ sera seul juge pour trancher.

Si un joueur pense avoir découvert à la fois son "assassin" et l'objet précis de sa mission, il peut en faire part au MJ.

Barème:

• mission accomplie + 5 points
• mission ratée - 2 points
• pour une accusation erronée (mauvaise identité de l'assassin, description de la mission trop imprécise)
- la première fois - 1 point
- la deuxième fois - 3 points
- la troisième fois et les suivantes - 5 points
• pour une accusation exacte + 5 points

Le MJ est toujours seul juge et arbitre: il est préférable cependant qu'il ne soit pas trop sévère quant à la description des missions. Il fixe aussi la durée du jeu qui peut varier d'une heure (difficile) à la journée (facile). Voici maintenant quelques missions typiques: le MJ est invité à exploiter au maximum le cadre de jeu, la personnalité, les habitudes et même la tenue vestimentaire des joueurs pour élaborer les missions. Pour les propositions suivantes, nous supposerons que le jeu se situe dans une villa, sous les pins, au moment de l'apéro.

Les missions:
- votre victime doit goûter ce que vous avez dans votre verre,
- votre victime doit prendre une photo sur laquelle vous apparaîtrez,
- votre victime doit prononcer un mot précis (apéro, plage, vélo,...),
- votre victime doit poser une pomme de pin sur la table,
- votre victime doit vous embrasser,
- votre victime doit s'asseoir par terre,
- votre victime doit déplacer le parasol,
- votre victime doit rapporter un objet précis de la villa (livre, radio, piste de dés,...),
- votre victime doit vous servir à boire.

L'occasion faisant le larron, vous trouverez le moment venu une multitude d'autres missions en fonction des circonstances. Le jeu peut paraître difficile de prime abord, les joueurs refusant d'accomplir quoi que ce soit. Très vite les plus malins vont "noyer le poisson" en demandant beaucoup de choses à beaucoup de joueurs. La confusion aidant, certains arriveront à coup sûr à leurs fins. En option, et à l'image de la variante "cercle de la mort" du jeu *Killer*, un joueur ayant accompli sa mission reçoit comme nouvelle mission celle de sa victime. Le jeu se poursuit alors jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un joueur en lice.

Voila de quoi créer un sain climat de paranoïa aiguë, indispensable pour passer de bonnes vacances... Envoyez-nous vos meilleures photos car c'est une occasion unique de passer en maillot de bain dans *Jeux & Stratégie*!

RENLO SUBLETT



PETITS CLASSIQUES

AVERTISSEMENT!

Pas besoin de connaître les grands classiques (ni même d'être familier avec leurs règles) pour aborder les casse-tête suivants. Quant aux amateurs de grands classiques, avant de tremper leur traitement de texte dans l'arsenic pour nous envoyer des lettres indignées relevant les innombrables erreurs et impossibilités dans ce qui suit, qu'ils sachent que nous en sommes bien conscients et que nous n'avons emprunté à ces jeux que leur présentation et non pas leurs

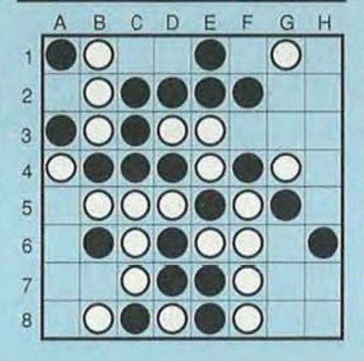
ECHECS



Un proverbe a été crypté par l'intermédiaire de ce diagramme d'échecs. Trouvez-le!

Coup de pouce: Le texte se lit verticalement (de haut en bas), et les pièces blanches et noires sont codées de façon opposée...

OTHELLO



Comme vous le savez, les pions d'Othello sont blancs d'un côté et noirs de l'autre. Dans ce casse-tête, il faut tout simplement retourner sept pions pour former simultanément dix alignements de cinq pions.

Chaque alignement sera donc formé de cinq pions de la même couleur consécutifs, soit horizontalement, verticalement ou en diagonale. Un même pion peut servir à plusieurs alignements dès lors qu'ils sont dans des directions différentes.

SCRABBLE

Retirez sept lettres de ce jeu de Scrabble afin que les mots qui restent demeurent tous valables (pas de nom propre, d'abréviation...) et qu'ils soient tous reliés entre eux par au moins une lettre. Ensuite, avec les sept lettres retirées, formez un mot répondant à la définition suivante: l'origine du noir de bien des nuits blanches.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	E	P	I	N	G	L	E								
B		O				A	N	E	M	O	N	E			
C		S				I			E		A				
D	R	E	M	A	R	Q	U	E	S		V				
E	O			L		U			S	A	I	N	T		
F	U			S	T	E	L	L	A	I	R	E			
G	S			A					G	R	E	V	E		
H	S		A	C	A	N	T	H	E			E			V
I	I			I			A			C		U	R	N	E
J	R	A	R	E	F	A	C	T	I	O	N		E		R
K		N		N		C	H	I	L	I	E	N	N	E	S
L	P	E	A	N		R	E	G		N			O	D	E
M			R	E	V	E	R	E	N	C	E		M	I	
N			M				O	S	I	E	R			T	
O	M	O	E	L	L	O	N		D		E				

TAROT

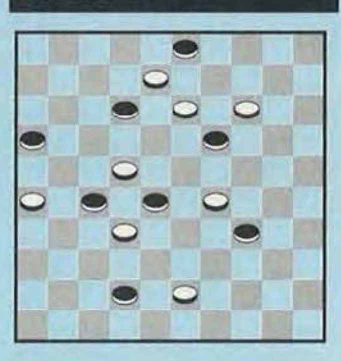
Voici une main de Tarot. Comment faut-il la diviser en six groupes de trois cartes, pour que:

- chaque groupe ne contienne que des valeurs et des couleurs (Atout, ♠, ♥, ♦, ♣) différentes,
- la somme des valeurs de chaque groupe soit la même?

Comptez pour chaque carte sa valeur nominale sauf pour l'Excuse (Ex), qui peut remplacer la carte de votre choix (de 1 à 21).

A	17	12	9		
♠	9	7	6	5	3
♥	10	7	6	4	
♦	8	6	3		
♣	4	2			
	Ex				

DAMES



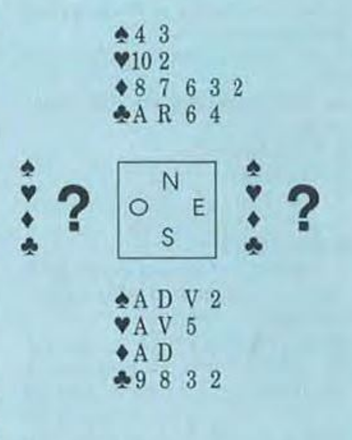
Déplacez trois pions diagonalement d'une case pour que chaque colonne, chaque rangée et chaque diagonale contienne autant de pions blancs que de pions noirs.

GO

Il ne s'agit ici de rien d'autre qu'un labyrinthe. Reliez les deux pions ★ en récoltant le minimum de points de pénalité. Chaque fois que vous passez sur un pion noir, vous touchez autant de points de pénalité que le nombre inscrit dessus. Vous ne passez d'un pion à l'autre que s'ils se touchent.

BRIDGE

Un jeu de 52 cartes a été distribué entre 4 joueurs. Mais le diagramme ne donne que les mains des joueurs Nord et Sud. Avec l'aide des affirmations ci-dessous, trouvez les 13 cartes détenues respectivement par les joueurs Ouest et Est.



- Chaque joueur a au moins deux cartes de chaque couleur (♣, ♥, ♦, ♠).
- Tous les carreaux de Sud sont "supérieurs" aux carreaux d'Est, et tous les carreaux d'Est sont "supérieurs" aux carreaux de Nord (la hiérarchie des cartes est celle du bridge).
- La suite la plus longue d'Ouest est constituée de cinq cartes consécutives de la même couleur.
- L'un des deux a trois brelans (trois cartes de même valeur).

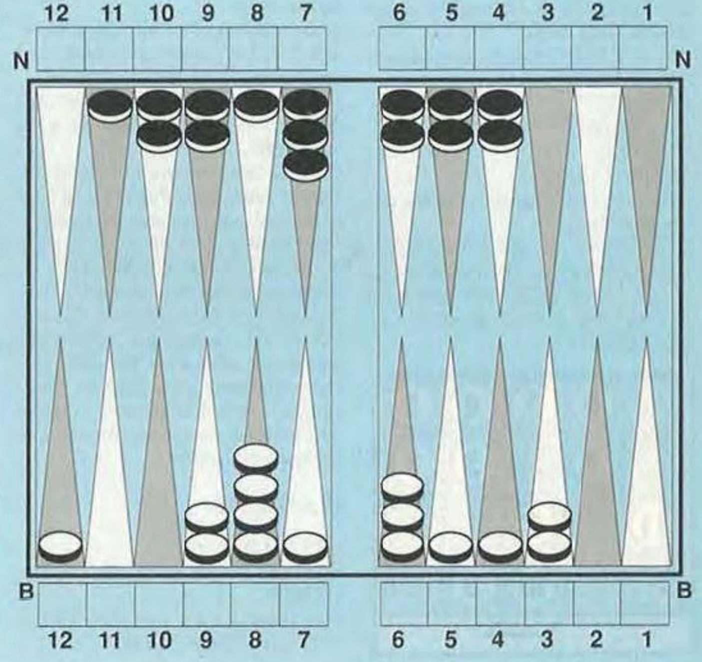
BACKGAMMON

A la base de chaque flèche, un nombre de 1 à 12. Pour ce jeu, vous disposez de deux séries identiques de signes arithmétiques (2 signes "+", 2 signes "X", 2 signes "-", 2 signes ":"). Une série pour les pions blancs, une série pour les noirs.

Quand vous placez un de ces signes au dessus d'une flèche, il agit alors comme un opérateur. Par exemple, si un signe + est placé au-dessus de la flèche numérotée 4 où se trouvent trois pions, le nouveau numéro de la flèche sera 7.

Le but de ce jeu est de placer ces deux séries de huit signes de telle façon que l'addition des numéros (modifiés ou non modifiés) des flèches donne le même résultat en haut et en bas.





SOLUTIONS

VOLLEY-MOTS - SOLITAIRE
CIMES - MIXES - DIMES - PIEDS - KEPIS - PILES - PULSE - LOUPE - HOULE - JOULE - LOUER - OUVRE - ROQUE - ORGUE - GENOU - GUANO - GAZON - WAGON - TANGO - NOYAT - ATONE - BEANT - ETAIN - FAITE - ETAIS - AMIES - CIMES.

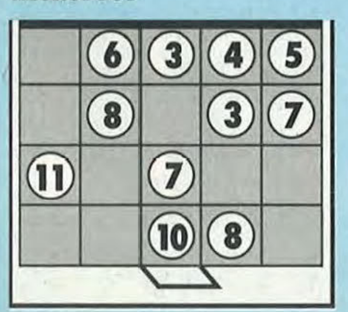
TRANS-EUROPE EXPRESS
1 - MILAN (le milan est un oiseau rapace et cette ville se trouve au delà des montagnes).
2 - BUDAPEST n'est pas au bord de la mer.
3 - BELGRADE (BELGARDE, phonétiquement).
4 - BORDEAUX
5 - LONDRES
6 - MADRID
7 - AJACCIO
8 - LISBONNE
9 - DUBLIN (2 flèches désignent la position d'une lettre sur la machine).
10 - BONN
11 - GLASGOW n'est pas une capitale.
12 - BERLIN (Je vous donne rendez-vous dans la ville coupée en deux par un mur - chaque lettre remplacée par celle se trouvant 5 places avant dans l'alphabet).
13 - OSLO (pour chaque ville, une lettre de moins; quand on avance dans la série, la première lettre avance de trois rangs dans l'alphabet).
14 - HELSINKI
15 - MOSCOU (D, A, C, E, B. ainsi:

MOSCOU

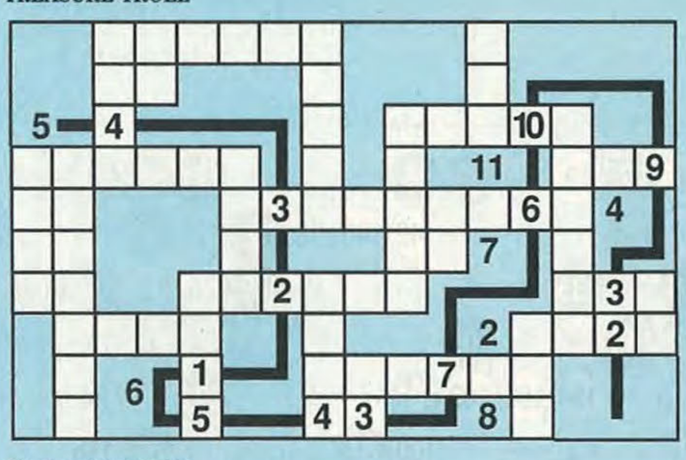
16 - STOCKHOLM SUEDE (Pêche, Citron, Fraise, Mangue).
17 - ANKARA (seule ville ayant la même lettre aux première, 4e et 6e places).
18 - ATHENES (Grave, Rassis, Ephémère, Centre, Expirer).
19 - SOFIA (1ère lettre, + 1 à chaque fois; 2e lettre, + 2, 3e + 3 etc).
20 - PALERME
21 - ROME (César est le seul à ne pas avoir été empereur).
22 - BUCAREST (lettres apparaissant 2 fois dans chaque mot).
23 - VARSOVIE
24 - VIENNE
25 - PARIS

COMBAT LASER
Voici l'ordre dans lequel les salves doivent être tirées:
1) SO: n°6 détruit. 2) E, n°1 détruit. 3) NE, n°3 détruit. 4) SE, n°4 détruit. 5) O, n°2 détruit. 6) NO, n°7 détruit. 7) N, n°5 détruit. 8) S, n°8 détruit.

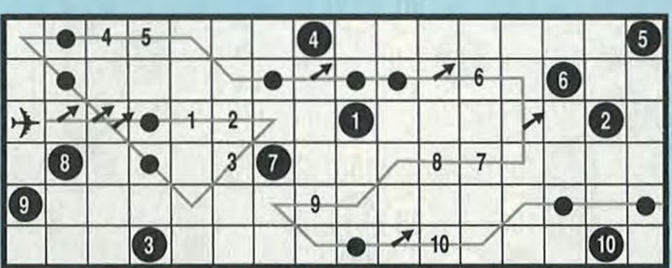
MICROFOOT



TREASURE-TROLL



TANK-DESTROYER



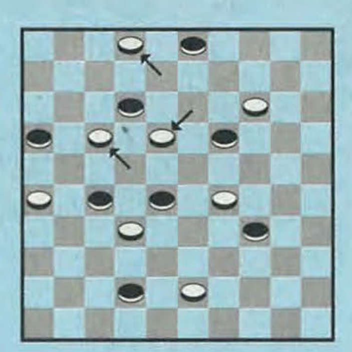
↗ prise d'altitude ● lancer de bombe
9 ⑨ tir de missile et char détruit

APRES LE MEURTRE
- L'arme du crime: le coupe papier caché dans le magnétoscope (C7, E11, E13).
- L'assassin: Xavier Longuet.
- Le mobile: Xavier Longuet, un ami de Niarexi, (E5) (la victime) lui a vendu un tableau pour 2 millions (E 10).
Mais ce tableau était un faux et Longuet le savait, car il l'avait dit à sa maîtresse, Sarah Omer (D3-D5). Il se trouve que Sarah quitte Xavier pour Niarexi, elle lui raconte l'histoire du tableau (E9).
Niaxeri fait appel à Maître Mahout, un commissaire priseur pour expertiser son tableau. Qui le déclare faux (B8).
Longuet apprend que l'expert est chez Niarexi: il va le voir tout de suite après (D8).
On peut imaginer que le dépit amoureux et l'accusation d'escroquerie (probablement avec menaces de dénonciation) aient poussé Xavier Longuet à vouloir se débarasser de Niarexi.
Sarah qui venait de se chamailler avec Niaxeri (qui était coureur) (C1-A4) n'était probablement pas à Paris: elle a posté une lettre à Londres (E9).
De nombreuses indications se recoupent. On peut donc deviner la trame de l'histoire en ne découvrant que quelques indications.

CLASSIQUES

OTHELLO
Retournez B2, E3, E4, C5, D7, C8, F8.

DAMES
Pion blanc de 8 à 2, pion blanc de 22 à 17 et pion blanc de 13 à 18.



SCRABBLE
Le mot à trouver est: CAFEIER. Les lettres à enlever:
- les deux 'E' d'Anémone.
- le 'I' de laïque
- le 'A' de navire
- le 'F' de raréfaction
- le 2e 'R' et le 'C' de révérence

ECHECS
Le message à trouver est: LA NUIT PORTE CONSEIL.
Le message se lit en colonnes verticales de haut en bas. Pour trouver les lettres représentées par les pièces noires, on prend l'initiale du nom de la pièce (Dame, Cavalier etc...) et on recule dans l'alphabet d'autant de lettres que le numéro de la rangée dans laquelle se trouve la pièce. Le premier pion en rangée 4 représente donc P - 4 = L. Pour trouver les lettres représentées par les pièces blanches on avance dans l'alphabet. Ainsi le Fou blanc en rangée 8, représente F + 8 = N.

GO
43+145+53+45+3+13+15+77+1+119=514 (si vous trouvez mieux, écrivez à Jessie).

BACKGAMMON
Voici une solution
Noir (en haut)
12 + (11 - 1) + (10 - 2) + (9 x 2) + (8 : 1) + (7 + 3) + (6 + 2) + (5 x 2) + (4 : 2) + 3 + 2 + 1 = 92.
Blancs (en bas)
(12 + 1) + 11 + 10 + (9 x 2) + (8 : 4) + (7 : 1) + (6 x 3) + (5 + 1) + (4 - 1) + (3 - 2) + 2 + 1 = 92

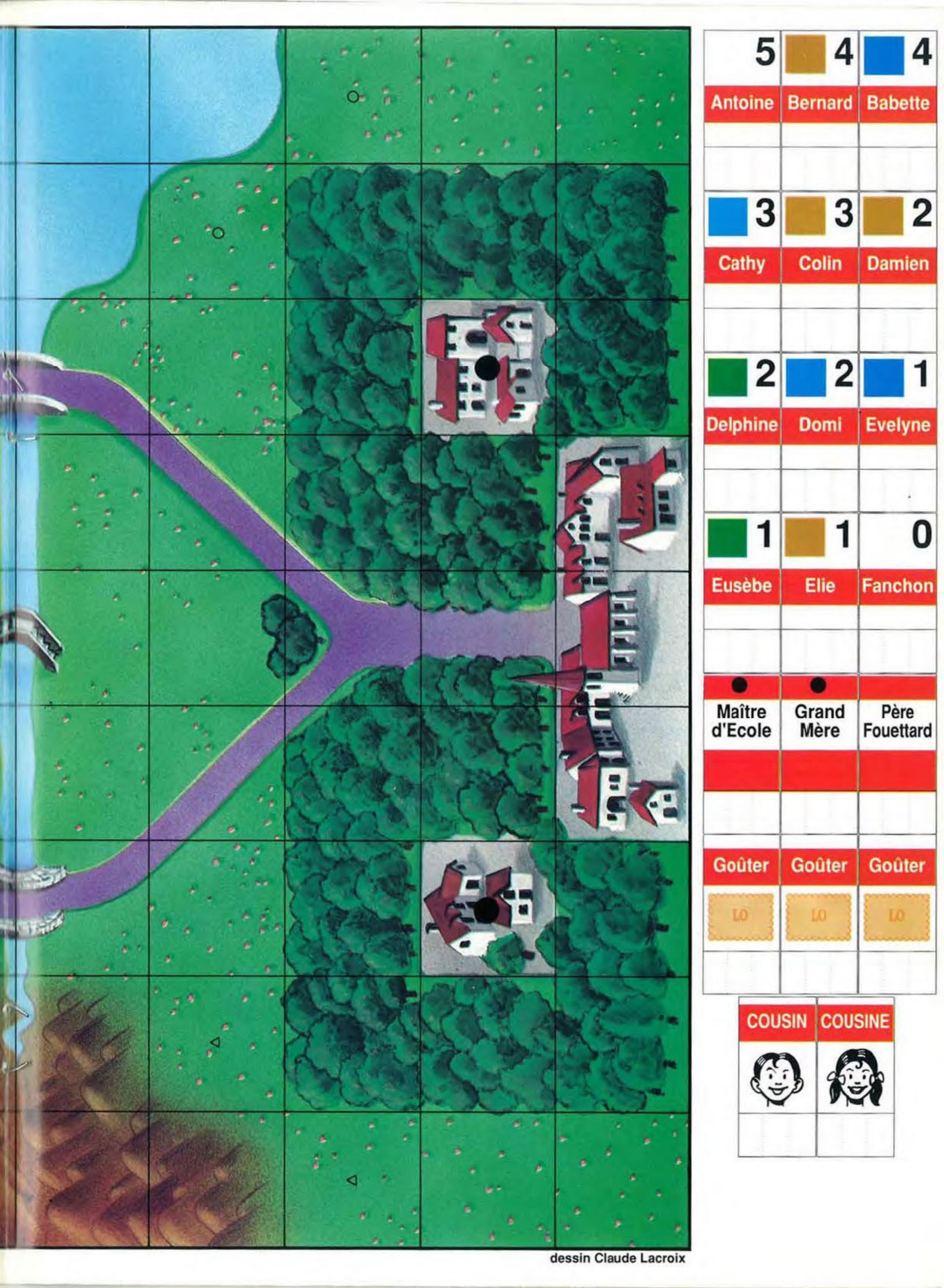
BRIDGE

♠ 9 8 7 6 5	♠ R 10
♥ 9 7	♥ R D 8 6 4 3
♦ R 9 5	♦ V 10
♣ 7 5	♣ D V 10

Raisonnement:
E ne peut avoir que des ♦ "supérieurs" à 8 et "inférieurs" à D. Donc O doit avoir R 5 4
Seule suite possible: 10 ♠ à 6 ♠ ou 9 ♠ à 5 ♠. Donc O doit avoir 9 8 7 6 ♠. Les cartes qui restent ne permettent pas à E d'avoir trois brelans; c'est donc O qui les a. Cinq possibilités: R 10 9 7 et 5. Si on choisit 10, il faudra donner sept cartes supplémentaires, et avec les sept déjà attribuées, cela ferait quatorze. Donc O n'a pas de 10 ♠ puisque sinon il aurait une suite de six cartes à ♠, ce qui est impossible. Pour le deuxième brelan, si on choisit R, Est n'aura qu'un ♠: impossible, donc pas R. Ce qui laisse les 9 et les 7.

TAROT
Ex = A14
Ex(A14) - 5♠ - 3♦
A17 - 3♠ - 2♣
A12 - 6♠ - 4♥
A9 - 7♠ - 6♥
9♠ - 7♥ - 6♦
10♥ - 8♦ - 4♣

Raisonnement
Ens (valeur des cartes) = 118 + Ex. Ce total doit être un multiple de 6
Donc Ex = 2, 8 14 ou 20.
Si Ex = 8, la somme des valeurs de chaque groupe est égale à 21, de même, pour intégrer 17, il faut faire 4 en deux cartes: impossible.
Si Ex = 20, la somme des valeurs est égale à 23, et c'est ce 20 qui ne pourra être intégré, car on ne peut faire 3 en deux cartes.
Donc Ex = 14 et la somme des valeurs des trois cartes est égale à 22.
Le 17 ne peut se combiner qu'avec 2♣ et un 3.
Le 14 ne peut se combiner qu'avec 2 + 6 ou 3 + 5. Comme le 2 est pris, ce doit être 3 + 5, donc 5♠ et 3♦. Et donc le 17 est avec le 3♠.
Le 10 s'associe avec deux cartes dont la somme est 12, ce ne peut être 2, 3 ou 5 (tous utilisés) ni 6 (deux fois la même valeur) donc ce doit être 8♦ et 4♣ (4♥ même couleur).
Le 12 se combine avec 2 cartes dont la somme est 10, mais comme il ne reste ni 2, ni 3, ce ne peut être que 6 et 4, donc 4♥ et le 6♠ ou le 6 ♦.
Le 9♠ doit s'associer avec 7♥ et 6♦
9 Atout avec 7♠ et 6♥, ce qui laisse le 6♠ avec le 12 Atout.


5 Antoine
4 Bernard
4 Babette
3 Cathy
3 Colin
2 Damien
2 Delphine
2 Domi
1 Evelyne
1 Eusèbe
1 Elie
0 Fanchon
Maître d'Ecole
Grand Mère
Père Fouettard
Goûter
Goûter
Goûter
COUSIN
COUSINE
dessin Claude Lacroix

(suite de la page 48)
case Lac ou sur une des cases d'accès (○) adjacentes, peut être directement déplacé sur une autre case Lac ou une autre case (○), à condition qu'il y ait entre ces deux cases un "chemin" de cases Lac libres de toutes pièces.

B. Rencontres:

Lorsqu'un joueur amène une pièce sur une case occupée par une pièce adverse, il déclare la nature de sa pièce à son adversaire en la lui montrant. Celui-ci déclare alors à son tour la nature de sa pièce en la révélant (sauf si l'attaquant est un Adulte, voir ci-dessous), et le résultat du conflit est défini selon les règles suivantes:

• Les Adultes:

Quand une pièce est attaquée par un Adulte adverse (Grand-Mère, Maître d'Ecole, ou Père Fouettard), le joueur déclare simplement si la pièce attaquée est ou non un Adulte, sans en révéler la nature exacte.

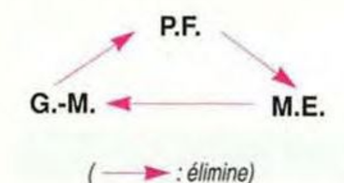
- Si ce n'est pas un Adulte, la pièce Adulte attaquante est replacée sur la dernière case franchie. La pièce attaquée n'est pas révélée. Aucune des deux pièces n'est éliminée.
- Si c'est un Adulte, elle est révélée:

• Père Fouettard contre Maître d'Ecole: Le Maître d'Ecole est éliminé. Le Père Fouettard reste en place.

• Maître d'Ecole contre Grand-Mère: La Grand-Mère est éliminée. Le Maître d'Ecole reste en place.

• Grand-Mère contre Père Fouettard: Le Père Fouettard est éliminé. La Grand-Mère reste en place.

• Deux Adultes de même nature sont tous deux éliminés.



(➤ : élimine)

• Les Gamins:

Quand l'un des douze Gamins attaque une pièce adverse, la nature de cette pièce détermine le résultat du conflit:

- C'est aussi un Gamin: Le Gamin ayant la plus haute valeur reste sur la case, l'autre est éliminé. En cas d'égalité, les deux sont simultanément éliminés.
- C'est un Goûter: Quelle que soit sa valeur, le Gamin est éliminé. Le Goûter est également retiré du damier.
- C'est la Grand-Mère: Quelle que soit sa valeur, le Gamin est éliminé (la Grand-Mère transporte dans son panier un délicieux goûter...!). La Grand-Mère est également retirée du damier.
- C'est le Maître d'Ecole: Quelle que soit sa valeur, le Gamin est "neutralisé": le joueur adverse place immédiatement la pièce du Gamin sur n'importe quelle case de son choix (sauf les Habitations), mais à plat. Ce Gamin est éliminé et, de plus, sa présence sur la case empêche désormais toute autre pièce de la même couleur d'y pénétrer. Le Maître d'Ecole est ensuite retiré du damier.
- C'est le Père Fouettard: Quelle que soit sa valeur, le Gamin est éliminé. Mais le Père Fouettard reste sur le damier, sauf si le Gamin éliminé était le "Petit" (valeur: 0), qui est le seul à entraîner avec lui le Père Fouettard.
- C'est Cousin ou Cousine: Quelle que soit la valeur du Gamin, Cousin et Cousine sont éliminés. Le Gamin reste sur la case, sauf si c'est le "Petit", qui est lui aussi retiré du damier.

• Cousin et Cousine:

Quand le Cousin ou la Cousine attaque une pièce adverse, la nature de celle-ci détermine le résultat du conflit:

- C'est un Gamin: Il se passe la même chose que si c'était le Gamin qui attaquait (voir ci-dessus).
- C'est un Goûter: Cousin ou Cousine est éliminé. Le Goûter est également retiré du damier.
- C'est la Grand-Mère ou le Maître d'Ecole: L'Adulte est éliminé. Mais Cousin ou Cousine reste sur la case.
- C'est le Père Fouettard: Cousin ou Cousine est éliminé. Mais le Père Fouettard est également retiré du damier.
- C'est Cousin ou Cousine: Les deux pièces sont simultanément éliminées.

A l'issue d'une rencontre, toute pièce restant sur le damier est repositionnée dos vers l'adversaire (qui a le droit d'essayer de s'en souvenir...!).

Règle optionnelle:

(destinée soit aux joueurs plus jeunes, soit aux joueurs désirant éliminer l'aspect mémorisation de leurs considérations tactiques...) Toute pièce restant sur le damier à l'issue d'une rencontre est définitivement révélée à l'adversaire. Elle est positionnée de côté (perpendiculaire aux autres pièces) pour que les deux joueurs puissent en connaître à tout moment la nature exacte.

C. Récupération:

Lorsqu'un joueur amène soit sa Grand-Mère, soit son Maître d'Ecole sur l'une des deux cases Hameaux adverses, cette pièce est immédiatement retirée du damier, mais, en échange, ce joueur peut récupérer n'importe laquelle de ses pièces précédemment éliminée (y compris Cousin, Cousine, ou même l'Adulte qui vient d'être retiré!). Cette pièce récupérée est immédiatement replacée par ce joueur sur une case de son choix dans son camp, à condition que cette case réponde aux règles définies au paragraphe "Mise en place".

Notes importantes:

La nature de la pièce ainsi récupérée ne doit pas être connue de l'adversaire. Pour ce faire, toutes les pièces éliminées sont placées à côté du plateau, face au joueur à qui elles appartiennent.

• Une pièce "neutralisée" par un Maître d'Ecole peut être récupérée. Mais dans ce cas, l'adversaire connaît la pièce récupérée...

PIERRE CLEQUIN
ET FRANCOIS PINGAUD

Rencontres - Tableau Récapitulatif

Pièce déplacée	Pièce rencontrée						
	Gamin (1-5)	Petit (0)	Cousin Cousine	Père F.	Grand-M.	Maître d'E.	Goûter
Gamin (1-5)	Le plus fort gagne si =les 2 sont éliminés	Petit éliminé	Cousin Cousine éliminé	Gamin éliminé PF reste	Gamin éliminé GM aussi	Gamin "Neutralisé" ME éliminé	Gamin éliminé Goûter aussi
Petit (0)	Petit éliminé	Les 2 éliminés	Cousin Cousine éliminé Petit aussi	Petit éliminé PF aussi	Petit éliminé GM aussi	Petit "Neutralisé" ME éliminé	Petit éliminé Goûter aussi
Cousin Cousine	Cousin Cousine éliminé	Cousin Cousine éliminé Petit aussi	Les 2 éliminés	Cousin Cousine éliminé PF aussi	GM éliminé C/C reste	ME éliminé C/C reste	Cousin Cousine éliminé Goûter aussi
Père Fouettard	X	X	X	Les 2 éliminés	PF éliminé GM reste	ME éliminé PF reste	X
Grand Mère	X	X	X	PF éliminé GM reste	Les 2 éliminés	GM éliminé ME reste	X
Maître				ME	PF	Les 2	

AU P'TIT COIN DES CHIFFRES



UNE MULTIPLICATION EN PETITS BOUTS

Pour commencer, un petit problème simple. Comment disposer les cinq pièces ci-contre dans le cadre du dessous de façon à faire apparaître une multiplication exacte?
Attention, certaines de ces pièces peuvent être retournées.

4	1

5	6

9	=	9

8	×	9

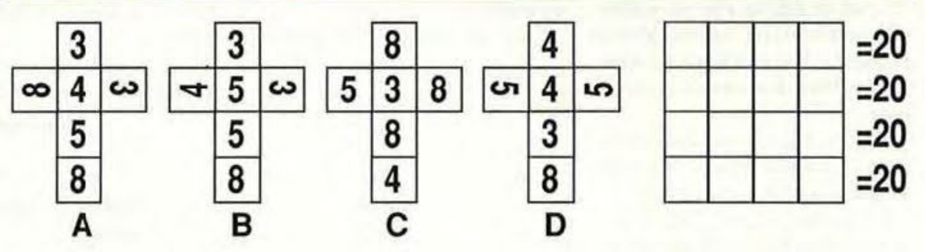
7	4

UNE FAÇON DE JOUER AU LOTO

Pour composer sa grille de Loto, Sophie écrit en toutes lettres les 49 nombres de 1 à 49 et les classe par ordre alphabétique. Elle constate que 6 de ces nombres occupent alors le même rang que lorsqu'ils sont classés suivant l'ordre numérique. Elle retient alors ces 6 nombres pour composer sa grille.
Quels numéros a-t-elle joués?



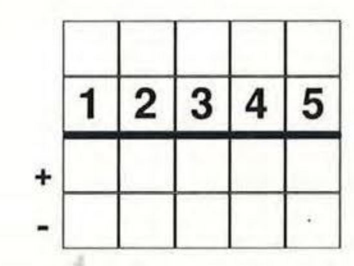
LE SECRET DU SPHINX



Au début du siècle, on pouvait trouver dans le commerce une petite boîte comportant quatre cubes en bois. Sur chacune des faces de ces cubes figurait un chiffre choisi dans l'ensemble (3, 4, 5, 8). Ces quatre cubes sont représentés sur la figure ci-dessus.
Le but du jeu était de réaliser à partir de ces quatre cubes, un parallélépipède de quatre cubes de long de manière à ce que la somme des quatre chiffres inscrits sur chacune des quatre grandes faces soit égale à 20.
Trouverez-vous une solution?

COMBINATOIRE

Vous devez répartir dans les cinq cases de la rangée supérieure les nombres de 6 à 10. Puis vous indiquerez dans les cases de la 3e ligne, la somme des deux nombres placés au-dessus. Ensuite, vous indiquerez dans les cases de la 4e ligne, la différence de ces deux nombres (exemple de la figure de droite). Quant au problème posé, le voici. Comment répartir les cinq nombres de 6 à 10 dans la rangée supérieure pour que les dix nombres qui en résultent (en 3e et 4e ligne) soient tous différents?



	6	9	7	8	10
	1	2	3	4	5
+	7	11	10	12	15
-	5	7	4	4	5

PREVISION A LA LETTRE

Les vingt-six cartes d'un jeu de Lexicon (de A à Z) sont disposées en cercle suivant l'ordre alphabétique dans le sens des aiguilles d'une montre. En partant de la lettre A, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, on prend une lettre sur deux jusqu'à ce qu'il n'en reste aucune. On obtient ainsi un nouveau paquet de cartes dont l'ordre est différent de celui de départ. Vous pourrez vérifier que l'ordre du paquet ainsi obtenu est le suivant: A C E G I K M O Q S U W Y B F J N R V Z H P X L D T.





Ces 26 cartes sont alors redisposées suivant ce nouvel ordre en cercle et en partant de la lettre A, on prend encore une carte sur deux suivant le procédé décrit précédemment. Après cette deuxième opération, on obtient un nouveau paquet avec cette fois-ci pour ordre A, E, I, M, Q, U...

On réitère cette opération jusqu'à la 1989e. Après la 1989e opération, quelles seront les cinq premières cartes du tas obtenu?

DOUBLE O



Placez horizontalement ces cinq mots dans la grille 10×3 ci-dessous, de manière que chacune des dix colonnes comporte la lettre O.

Un mot ne peut être coupé et deux mots différents situés sur une même ligne ne sont pas nécessairement séparés par une case. Ainsi O I S O N Z O O est autorisé.



COUPE DE FRANCE

Lors du tirage des quarts de finale de la Coupe de France 1989, quatre équipes de première division (Auxerre, Marseille, Monaco et Sochaux) et quatre équipes de deuxième division (Beauvais, Mulhouse, Orléans et Rennes) étaient encore en lice. Le sort a voulu que chaque équipe de seconde division soit opposée à une équipe de première division. Quelle était la probabilité pour que le tirage donne un tel résultat?

UN RAPIDO

Dans l'ensemble ℕ des entiers naturels, on choisit tous ceux qui, écrits en toutes lettres, présentent la particularité de comporter des lettres toutes différentes.

- Quel est le plus grand de ces nombres?
- Quel est celui qui comporte le plus de lettres?

Solutions page 112



UN SUR DEUX

Vous connaissez tous le principe de ce jeu: vous prenez, dans une ronde d'éléments, un élément sur deux en tournant toujours dans le même sens jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul. Ainsi, dans une ronde de quatorze éléments, si on commence par éliminer le numéro 1, on éliminera successivement les numéros 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 2, 6, 10, 14, 8, 4, le dernier numéro restant étant le 12.

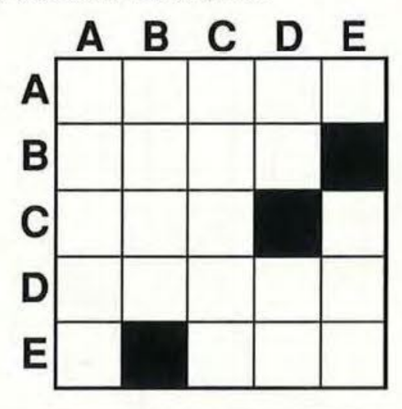
On considère maintenant une ronde de mille neuf cent quatre-vingt-neuf éléments. On élimine toujours un élément sur deux en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. A partir de quel numéro faudra-t-il commencer la rafle (numéro du premier élément éliminé) pour que le dernier numéro restant soit le numéro 1989?



NOMBRES CROISES

1. POUR VOUS ENTRAINER

Horizontalement: A. C'est un carré parfait et le produit de ses chiffres est 756. **B.** Ses deux moitiés sont identiques. **C.** C'est un multiple de 139. **D.** Une des permutations de 23444. **E.** Le produit de ses chiffres est 392.

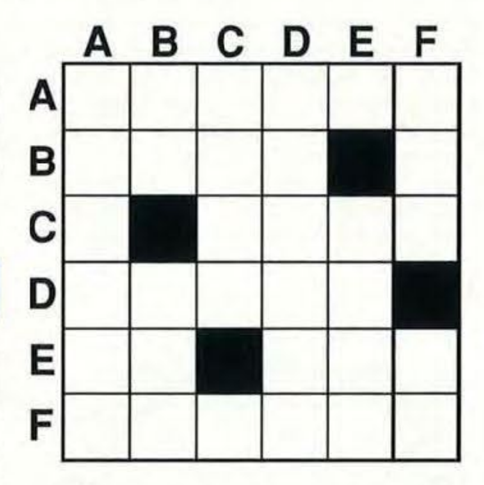


Verticalement: A. La somme de ses chiffres est 35. **B.** Il se divise exactement par 11. **C.** Il est symétrique. **D.** C'est un nombre premier. Un cube parfait. **E.** Le produit de ses chiffres est 72.

2. VRAIMENT PLUS DIFFICILE!

Horizontalement: A. Le produit de ses chiffres est 18. **B.** Il est symétrique et la somme de ses chiffres est 10. **C.** Le produit de ses chiffres est 686. **D.** Un carré parfait, le produit de ses chiffres est 280. **E.** Une des puissances de 3. Un nombre premier. **F.** Si on retranche 50000 à ce nombre, le résultat obtenu est un carré parfait.

Verticalement: A. Il se divise exactement par 11 et le produit de ses chiffres est 36. **B.** C'est un nombre pair. Ses chiffres sont identiques. **C.** Une des permutations de 1227. **D.** Ses deux moitiés sont identiques. **E.** Le produit de ses chiffres est 90. **F.** La somme de ses chiffres est 25. Un carré parfait.



• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.
• Un nombre abcdef: sa première moitié est abc, sa seconde moitié def.
• Un nombre symétrique: abccba, abcba, abba...

Solutions page 116

GRANDE PREMIERE: LE FOND DE SCROLLING DE VOS *SHOOT-THEM-UP* INTERSIDERAUX SE COUVRE SIMULTANEMENT D'ETOILES JAUNES ET DE CROISSANTS VERTS. IL Y A DEUX MOIS A VU LE JOUR EN ALLEMAGNE UNE REEDITION LUDIQUE ET INFORMATISEE DE LA DEPORTATION DES JUIFS PENDANT LA DERNIERE GUERRE. PLUS ON TUE DE JUIFS ET PLUS ON GAGNE DE POINTS! QUESTION: LES PETIOTS REUSSIRONT-ILS A BATTRE LE SCORE INEGAL D'ADOLF EICHMANN? SI JE PARLE D'EICHMANN, CE N'EST PAS PAR HASARD. CAR C'EST EN ISRAEL, HELAS, QU'A ECLATE LE DEUXIEME SCANDALE. UN JEUNE FANATIQUE D'EXTREME-DROITE S'EST MIS EN TETE DE GLORIFIER L'ACTION PACIFICATRICE DE TSAHAL DANS LES TERRITOIRES OCCUPES EN LA REPRODUISANT SUR UN PC. PAS QUESTION D'EXTERMINATION, MAIS SIMPLEMENT DE GAZ LACRYMOGENES, DE PASSAGES A TABAC ET DE BALLES EN CAOUTCHOUC. "C'EST PAS DU JEU! LES PALESTINIENS N'ONT PAS D'ARMES!", A DU PENSER LE CONCEPTEUR. ALORS, IL A RAJOUTE UNE DIFFICULTE: IL FAUT REPRIMER, CERTES, MAIS EN EVITANT LES REGARDS INDISCRETS DE LA PRESSE OCCIDENTALE, ET MENER AINSI LE RABBIN FACHO KAHANA AU SIEGE DE PREMIER MINISTRE. INTERDITE DE VENTE EN ISRAEL, LA DISQUETTE SCANDALEUSE SE VEND SOUS LE MANTEAU ET REMPORTE PARAIT-IL UN TRISTE MAIS FRANC SUCCES. LA BETE IMMONDE DES JEUX MICRO, AUTREFOIS SORCIER OU TROLL INNOCENT, A DECIDE DE CHANGER DE LOOK. QUESTION DE MODE...

T*est anti-turc made in Buchenwald, Hitler Dictateur, Les Juifs ne t'embêtent plus, L'Allemagne propre*... Non, ces titres ne sont pas ceux d'ouvrages de propagande néo-nazie mais de jeux sur micro-ordinateur, dont les créateurs se cachent derrière un "Copyright by Hitler and Hess". L'Office fédéral pour le contrôle des médias destinés à la jeunesse, à Bonn, a recensé plus de 130 de ces "ludiciels" d'un genre nouveau, vendus jusqu'à 500 F sous l'imper feldgrau. Et il y en aurait encore beaucoup plus! Appréciés par les vrais nazillons mais aussi par les fanas de micro, ces programmes ne sont pas toujours originaux: certains sont des "retournements" de hits éprouvés comme *Castle Wolfenstein*. Le pirate inverse tout simplement les rôles: le but du jeu ne devient plus de s'échapper du camp de concentration mais d'empêcher les "ennemis du peuple" de retrouver la liberté! Le phénomène dure depuis trois ans et inquiète sérieusement les autorités outre-Rhin. A quand un jeu français sur les passionnantes aventures de Paul Touvier? Ou bien un *Shoot-Them-Up* sur Oradour? L'ennui des maladies informatiques, c'est que plus elles sont honteuses, plus elles se répandent...

UBI SOFT

Jean qui pleure, Jean qui rit... Larmes: la sortie de *B.A.T.* est encore retardée, attendons la rentrée. Joie: une ribambelle de softs intéressants. En premier lieu, *Othello Killer*, consacré au grand classique universellement connu. La version que nous avons vue fonctionnait déjà bien, avec menus déroulants et gestion 100% souris. Le programme possède un niveau "résolution de problèmes" qui nous a permis un (très petit) test. La machine (*Amiga*) a trouvé instantanément le premier problème posé en page 87 de *J&S* n°58. C'est bon signe. Côté *CPC*, une aventure bien conçue, *Omeyad*. Ça se passe au pays des Mille et Une Nuits. Un voleur modeste se voit offrir un grandiose destin... Le Génie de la Lampe n'est pas loin. A l'heure où nous mettons sous presse, les ayatollahs n'ont point encore approuvé la teneur religieuse du soft. Aussi restons-nous prudents sur l'accueil à réserver à un tel produit. Ubi promet qu'il est impossible d'éviter les sacro-saintes prières penta-quotidiennes... C'est déjà ça. Sur *TO8*, *9* et *9+*, *Alienator* est un jeu d'arcade (type "massacre" sur scrolling horizontal), au graphisme et à l'animation séduisante, dit l'éditeur. A noter encore, quelques versions nouvelles de softs anciens: *Battles of Napoleon* (tout sur l'Empereur par SSI) est sorti sur *C64* et *Sinbad* (excellente aventure signée Cinemaware) sur *PC*.

DOMARK

Les grands spécialistes du "massacre" tous azimuts se lancent dans le sillage de James Bond. A paraître: *007 License to Kill* sera un dérivé du film actuellement tourné outre-Manche. On y retrouvera les actions caractéristiques du film (poursuites, cascades...) sur différents ustensiles de transport: hélico, ski nautique, camion citerne, avion... Sous le label Tengen, *Xybots* permettra d'explorer à deux un labyrinthe aux profondeurs insondables... Séduisant. *All Points Bulletin* (APB) sera un jeu de parcours en auto sur des kilomètres d'autoroutes plus ou moins agressives (vues de dessus). Puisque Domark est le détenteur des droits du *Trivial Pursuit*, sachez qu'est annoncée la sortie d'une version micro consacrée... à la Révolution. Rien ne nous sera épargné! Le plus chouette pour la fin: vous recevrez pour Noël une simulation de conduite dont la démo est stupéfiante: *Hard Drivin'*... Patience.



License to Kill: revivez les péripéties du film.

BRITISH TELECOM SOFT

La reprise de l'éditeur anglais par Microprose pose le problème de la survie du label *Silverbird*. La chasse à la palombe d'argent est ouverte.

OCEAN

Robocop, inspiré du film, est sorti sur *ST* et *Amiga* (à suivre). Ocean propose également un jeu d'arcade qui fait, paraît-il, fureur outre-Manche: *New-Zealand Story*. Il ne s'agit pas d'un soft sur l'histoire du *Rainbow Warrior* mais d'un petit kiwi qui court dans un tas de tableaux pour retrouver sa "môman" prisonnière... Attendrissant.

INFOMEDIA


Rockstar: une console dans le micro.

Appel angoissé à la presse: "Attention! Un jeu anglais (édité par Code Masters) appellé *Rockstar*, et plagiat patent d'un produit Infomedia du même nom, non encore achevé, tente de s'imposer sur le marché!"

CODE MASTERS

Par le canal d'Innélec, nouvel importateur des produits Code Masters, nous est arrivé *Rock Star Ate My Hamster* (voir plus haut). Les gens d'Infomédia n'ont pas de soucis à se faire. Sans préjuger de la qualité, il semble que si le nom et le thème des softs sont vaguement similaires, la comparaison s'arrête là.

LEGEND SOFTWARE

Vous devriez disposer de la disquette des *Portes du Temps*, enfin sortie, après d'ignobles problèmes de piratage dont nous avons été



Les Portes du Temps: les pirates à l'abordage!

nous-mêmes les victimes: échaudés, les gens de Legend refusent d'envoyer des previews à la presse! Mais ils nous ont promis de nous l'envoyer sitôt terminé. Attendons stoïquement, donc.

GREMLIN

Si on vous dit que *FOFT* est sorti sur *Amiga*, hein? Ne heurtez pas le plafond. Très attendu: *Ramrod*, au concept paraît-il entièrement nouveau. Animations et sprites (450!) en pagaille. A sortir encore: *Super Scramble Simulator* (course de Motocross), *Panic Stations* (labyrinthe plein de robots: la chasse est ouverte).

16/32 EDITION

A sortir: un jeu d'arcade mignonnet où un petit dragon grille fort élégamment tout ce qui bouge pour parvenir au bout d'un labyrinthe (*Dragon Lord*).

COKTEL VISION/TOMAHAWK

La légende de Djel est achevée et devrait être disponible chez vos revendeurs. Il s'agit d'une aventure classique mettant aux prises un sorcier avec diverses calamités issues d'un voisinage turbulent. Le jeu propose une cinquantaine de tableaux, avec intervention locale de passage d'arcade où sens tactique et rapidité sont complémentaires. Graphisme et gestion semblent assez soignés. A suivre.



La légende de Djel: passage obligé sous l'arcade.

HEWSON

Stormlord: lutte au finish contre la Reine des Ténèbres (le scénariste s'est encore surpassé...). Cuisiné avec sprites rigolos et champignons sympathiques.

COMMODORE

Les fans de l'*Amiga* seront ravis d'apprendre la sortie sur leur machine des logiciels musicaux édités par Musilog, en version française. *Track 24* offre un séquenceur 24 pistes, avec un tas de fonctions supplémentaires que nous n'avons pas la place d'exposer (sauvegarde et tutti quanti MIDI évidemment à portée pour 495 F). Encore mieux: *Studio 24* et *Big band* (1 350 et 1 490 F) dont les possibilités techniques semblent égaler les capacités du *Pro 24* sur *Atari*. L'offensive Commodore se précise: les chasses musicales gardées de *Mactari* en seront-elles les premières victimes?

EPYX

The Games: Summer Edition: huit compétitions, vingt-quatre pays, trois dimensions. Sortie *S T* et *Amiga* à la rentrée, autres déjà disponibles.

VIRGIN

"*Tally Ho*!", dit-on outre-Manche. La Vierge des Champs-Elysées s'attaque à la distribution et reprend à son compte l'actif de Mastertronics. Au tableau figurent donc quatre labels: Virgin Games, Mastertronics, Melbourne House et Leisure Genius, ces deux derniers étant autrefois distribués par SFMI, dont l'empire se rétrécit. Première sortie sous label Virgin: *Silkworm* (voir Microflash). Virgin a par ailleurs signé un accord avec les Japonais pour la distribution de la nouvelle console 16 bits Sega. But déclaré: un million de consoles Sega en Europe d'ici la fin de l'année. Un objectif jugé difficile, peu de gens étant prêts à parier un radis sur le succès des consoles sur notre vieux continent, plutôt terre d'élection du 16 bits à vocation grand public.

US GOLD

Outrun Europa (vous savez, la Ferrari...) propose une compétition contre les productions auto locales: Deuche en France, Porsche en Teutonie, Coccinelle en Suisse (?), bus et taxis à Londres. Vroom!

MICROPROSE

Gunship (voir *J&S* n° 53 et 59) secoue ses pales sur *Amiga*.

LUCASFILM GAMES

Pour la fin août: *Indiana Jones and The Last Crusade*. Les nouvelles galères de l'aventurier au chapeau et au fouet, directement issues du film à sortir, en deux jeux: arcade et aventure. A surveiller de près. A sortir, une version européenne de *Battlehawks 1942* qui vous mettra aux prises avec la Luftwaffe. En espérant que les défauts de *B 1942* seront corrigés d'ici là...



Indiana Jones: version arcade et aventure. Le grand Spielberg y a aussi mis la patte!

QUI PLAGIE QUOI

Nous avons accusé honteusement *Road Blasters* (*J&S* n°58) d'être un plagiat de *Fire and Forget*: on me fait aimablement remarquer que le premier est sorti depuis trois ans sous les arcades et que la disquette n'est que l'adaptation tant attendue du machin... *Nostra culpa, nostra maxima culpa*...

ESAT SOFTWARE

ESAT propose un éditeur et animateur de sprites: *Sprite Editor*. Le programme permet la récupération d'images *Degas, Néochrome* et *ZZ-Rough*, la création de sprites (160x160), l'animation en temps réel (jusqu'à 99 sprites), l'intégration des sprites en GFA, Assembleur ou C, etc. Un outil intéressant destiné au créateur de jeux. Ou à ceux qui veulent le devenir. Contact: ESAT Software, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

STOS

Mandarin Software persiste et signe: en complément au STOS (langage et utilitaires destinés à la programmation de jeux) paru il y a quelques mois (*J&S* n° 57 et 59), trois nouveaux modules sont à présent disponibles:

- *STOS Sprites 600*

Une bibliothèque de plus de 600 sprites vous est offerte pour intégration à vos propres programmes. Un mode démo est prévu pour contempler ou choisir les animations.

- *STOS Maestro Plus*

Vous permet de créer votre propre musique pour accompagner vos jeux, une disquette bourrée de sons est fournie. Vous pouvez les utiliser tels quels, les modifier, les mélanger... etc.

Le "PLUS" est constitué d'une cartouche *Sampling*, véritable convertisseur analogique-digital. Vous pouvez sans aucun instrument de musique, réaliser un solo de batterie d'enfer ou une sonate pour piano et violon.

La cartouche est munie d'une sortie analogique pour connecter votre chaîne Hi Fi, votre walkman ou un casque. Un bien bel outil à condition d'être (un peu) musicien et (un peu) informaticien.

- *STOS Compiler*

Cette disquette vous permet de compiler vos réalisations en STOS basic afin de leur donner la touche finale du "pro" et d'accélérer considérablement l'exécution (en basic STOS un programme important comportant beaucoup d'animations risquerait d'être lent).

Avec tous ces outils, vous pourrez à coup sûr réaliser un beau jeu, à condition d'avoir une bonne idée, de connaître l'anglais, quelques principes de programmation et d'y consacrer quelques mois, un beau programme en perspective! Attention: la traduction est en cours, soyez patients.

BUG...

Une malencontreuse erreur nous a fait inverser les photos de *Zombi* et *688 Attack Sub*. Vous aurez certainement rectifié vous-même, mais acceptez tout de même nos humbles excuses.



A LIRE POUR BIEN JOUER

BON DE COMMANDE

à retourner, paiement joint, à JEUX & STRATEGIE - 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ______________________

Prénom ______________________

Adresse ______________________

Code postal ______ Ville ______________________

• je désire recevoir :

- ☐ **LE JOGGING DE L'ESPRIT**
  68 F + 10 F de port
- ☐ **OTHELLO**
  65 F + 10 F de port
- ☐ **LE TAROT MODERNE**
  49 F + 10 F de port
- ☐ **LES DAMES**
  68 F + 10 F de port
- ☐ **50 JEUX**
  75 F + 10 F de port
- ☐ **LES ECHECS**
  80 F + 10 F de port
- ☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
  78 F + 10 F de port
- ☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
  420 F (au lieu de 483 F) + 40 F de port

Ci-joint mon règlement total de ________ F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED.

COLLECTION JEUX & STRATEGIE
EDITIONS DU ROCHER

VENTE EN LIBRAIRIE ET PAR CORRESPONDANCE

STEPHANE PICQ

MICRO MAESTRO



AVEC SA DEGAINE DE BEATNIK MARINE DANS LE FORMOL DEPUIS WOODSTOCK, STEPHANE PICQ SURFE D'UN ACCORD ALLEGRE SUR LES DEFERLANTES SONORES QU'IL SAIT TIRER DE LA TRIPAILLE INERTE DE SES MACHINES. SOUS LES CHEVEUX, LE SON. NI VU NI CONNU, NOTRE ARNACHO-BABA ATTARDE (COMME IL SE COMPLAIT A SE QUALIFIER DANS SES MOMENTS AUTO-FLAGELLATOIRES) EST SANS DOUTE LE DERNIER CRI EN SON DOMAINE. LE MUST DE LA TRIPLE-CROCHE, L'ULTRA-FIN DU KILOHERTZ. A MOINS DE DIX ANNEES LUMIERES, NUL N'A SON PAREIL POUR VOUS POMPONNER A LA POUDRE DE RIZ LA SERENADE DE *QIN* OU VOUS FAÇONNER LES DECIBELS DE *PURPLE SATURN DAY*... LES SECRETS DU MAITRE RECUEILLIS (PIEUSEMENT) PAR FRANÇOIS COULON.

La vieille garde a dû s'y faire: l'ère de la spécialisation a sonné le glas du "poor lonesome" créateur. K.-O. technique, le développeur est toujours aussi pauvre, mais moins seul. Les capacités des ordinateurs s'envolent, l'œil du public et des critiques s'exerce enfin: la fête est finie, l'improvisation ne pardonne plus. Les programmeurs programment, et l'illustration est devenue la chasse gardée de quelques spécialistes. Cependant, peu de gens ont encore jeté leur complet dévolu sur la sonorisation ludique, à part Charles Callet (*La Quête de l'Oiseau du Temps* chez Infogrames, édité en 45 tours!), David Whittaker ou Rob Hubbard. Vous n'avez encore rien entendu: ces personnages ne sont que les précurseurs d'une profession forcément appelée à se développer,



photo F.Coulon

Audio Master: "sampler" c'est simple...

puisque presque inexistante. "*Depuis juin 88, je ne fais que ça*, raconte Stéphane Picq. *Je me suis aperçu que ça me rapportait des sous, que ça me plaisait, et qu'après avoir fait les adaptations de* Bubble Ghost (*sur Amstrad et Amiga*) *j'étais dégoûté de la programmation pour un certain temps... Maintenant, ça devient vraiment intéressant parce que sur toutes les nouvelles machines qui sortent, les sons sont digitalisés, ça n'a plus rien à voir avec les bips-bips qu'on pouvait tirer d'un pauvre* Amstrad *ou même d'un* Atari ST *avant qu'il y ait des routines de digit'* (alisation)".

Comment donc ne pas s'étonner qu'à l'heure du compact-disc, des joueurs de plus en plus exigeants (à juste titre) au vu de l'étalage des graphismes se contentent des fins de série soldées de l'étage musique et bruitage (et ne parlons même pas du rayon Vivagel des scénarios aux confins de la date limite de consommation)? Prenons courage, car un jour viendra où l'on suffoquera à l'écoute du bruit de fond de la présentation de *Mach 3* (1), et où on considérera d'une portugaise pleine d'indulgence les ritournelles insipides de Whittaker (*Speedball, Platoon, Goldrunner*). Ce jour-là, bientôt, Picq sera riche et célèbre.

De la plaque de four à l'élastique

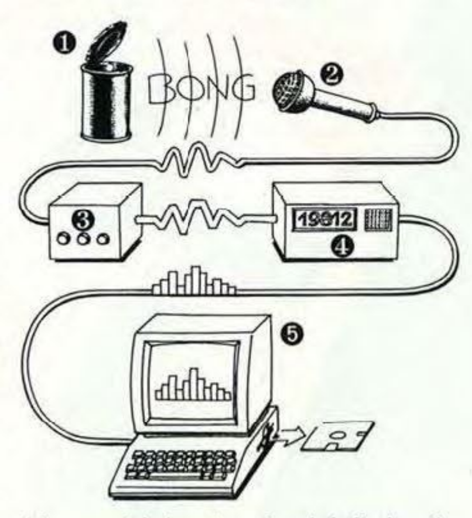
En attendant de voir son jet privé fendre les cieux et ses fans s'arracher ses rouflaquettes, penchons-nous l'espace de quelques mesures sur la création d'effets sonores. "*Je bosse tous mes bruitages avec Audio Master* (2. Pour les explications techniques voir encadré) *et un petit sampler* (un "échantillonneur"), *Future Sound ... C'est selon l'inspiration. Par exemple dans* Purple Saturn Day, *quand tu te prends une balise dans la tronche, c'est le son de la plaque de mon four...*" (...) "*Les sons de Purple, c'est très particulier. Des sons samplés* (digitalisés), *mais retravaillés d'une façon originale, ce qui permet de les faire tenir en très peu de place... Ça ressemble un peu à la synthèse FM* (3): *je sample un son et après je le travaille d'une façon particulière... Je descend très bas la fréquence d'échantillonnage, et j'arrive à trafiquer le son de façon à ce qu'il devienne complètement différent de ce que j'ai fait au départ. Mais il reste propre, il n'y a pas de grésillement... Malheureusement, ça ne marche que pour des sons synthétiques...*" (...) *En général, je fais de la prise de son directe. Pour les portes de* Kult (4), *j'ai une espèce de coffret indien qui est taillé dans une pierre. J'ai posé le micro carrément sur le couvercle, j'ai mis une reverb* (5) *vachement importante, et j'ai fait glisser le truc. Ça fait comme une porte en pierre qui coulisse.*"

Juste retour des choses, plus la technologie avance, plus la bidouille revient. Adios les opérateurs mathématiques soporifiques, le meilleur moyen de synthèse redevient le système D.

"*Il y a beaucoup d'instruments de musique que je fais avec ma voix, les sons de clarinette, des machins comme ça... Par exemple, la contrebasse de* Crash Garrett, *c'était un élastique.*"

Matériel, bassement matériel

Pour en venir allegro à l'illustration musicale, le jazz New-Orléans qui swingue-bien-comme-là-bas-dis de *Crash Garrett* est sans doute une des plus belles réussites de Stéphane Picq (ex-journaliste à SVM), le meilleur préposé à l'octave numérique de France. La recette spéciale bonne



***1** Le son est émis en tapant sur la boîte de raviolis: "Bong".*

***2** Le son est récupéré par un microphone qui émet alors un signal analogique (la vibration mécanique est transformée en signal électrique de la même forme).*

***3** Le signal analogique ("Bong") passe à travers une réverbération ("Bonggg"). De la réverbération (ou tout autre effet) sort donc un signal analogique modifié.*

***4** Le "sampler" récupère le signal analogique modifié et le stocke en mémoire sous forme numérique.*

***5** L'information numérique est ensuite passée dans un micro-ordinateur équipé d'un logiciel. On peut éventuellement modifier les données numériques correspondant à la courbe sonore ("Zboinggg"). Le produit final est stocké sur une disquette, prêt à être reproduit directement par l'ordinateur.*

franquette peut consister en une digitalisation bête et méchante d'une musique entière, comme dans *Mortville Manor* ou *Purple Saturn Day*. Au besoin, on répétera certains passages du morceau pour allonger la sauce. Les barrières sautent, aucun effet ni instrument n'est interdit, l'ordinateur se balançant comme de sa première disquette de savoir s'il numérise la voix de Line Renaud ou les douces mélopées de votre Mini-Moog (le synthé mythique des seventies). Revers de la médaille: la place mémoire suprastellaire que prendra ce morceau, limitant du coup sa longueur à quelques dizaines de secondes. C'est beau mais c'est court. La méthode intermédiaire consiste à ne digitaliser que des sons d'instruments, et à ne stocker que des notes, économisant un espace mémoire important. Moins spectaculaire (il interdit la voix ou certains effets plus "acoustiques"), le procédé reste un compromis très viable, grâce à un logiciel comme *Sound Tracker*, le pain quotidien de Stéphane Picq. Ce procédé reste souvent l'apanage de l'*Amiga* et de ses talents sonores innés, seule l'équipe de *Sapiens* et d'*Albedo* ayant pu réussir l'exploit de l'appliquer sur *Atari ST*. Le musicien sur *Atari* se voit du coup contraint de choisir entre la digitalisation pure (décrite plus haut), et une musique 100 % artificielle comme au bon vieux temps du 8 bits, musique forcément limitée aux capacités du processeur sonore, en l'occurrence très faibles: *"Je me sens vachement limité par les machines... Comme je suis programmeur à l'origine (à la différence d'autres qui font des sons mais qui ne savent pas comment ça se passe à l'intérieur), je peux m'adapter... Je voudrais me diriger petit à petit vers la sonorisation de séries télé, etc."* Ça ne pouvait plus durer, il était temps de causer ferraille, comme d'autres parlent chiffons. Un synthétiseur Kawai K1, un expandeur Yamaha TX80 (un synthé sans clavier commandé de l'extérieur), un magnéto quatre pistes, quelques effets classiques. Le matériel du home-studio de n'importe quel amateur... *"J'ai aussi un vocoder (6) que j'ai acheté d'occase... Ça revient à la mode en ce moment, j'ai eu du nez... Tu as un éventail beaucoup plus large que des simples voix métalliques, tu peux faire des chœurs avec... Tu sais, les sons des synthétiseurs digitaux, c'est des fois un peu trop propre. En les passant à travers le vocoder, on peut salir un chouïa le son pour lui donner une petite chaleur."*

Des goûts et des couleurs

La musique informatique, ce n'est pas de l'informatique, c'est de la musique. L'empreinte du jazz-rock, de Tears for Fears, de Magma et autres Mike Oldfied a sans doute plus marqué le style épique de Stéphane que la fréquence d'horloge du 68000. C'est comme ça.

"Dans les influences que j'ai, dès que je pars un peu planant, c'est Tangerine Dream qui vient tout de suite, parce que je l'ai beaucoup écouté plus jeune, et qu'il y a des trucs dont je ne peux pas me dépêtrer. Sinon dans les trucs plus news, je trouve que les arrangements de Kate Bush sont fabuleux... Kraftwerk, j'ai aimé... Mais avec un truc qui m'aurait servi quatre mesures, eux ils font un album!" (...)*"Pour moi, Jarre c'est du Prisunic, sauf Zoolook. Ça me fait bien rire, quand je le vois jouer sur scène avec son faux clavier lumineux...*

House music? *"J'étais en Angleterre avant que ça commence en France, en septembre... J'ai trouvé qu'en tant que musique de boîte et musique dansante, c'était bien, c'était en tout cas mieux que ce qu'on pouvait passer chez nous."* (...) *Et quand j'ai commencé à entendre la house en France, j'ai été très déçu, parce que je n'ai pas du tout trouvé l'esprit que j'avais trouvé en Angleterre... Moi, j'aime surtout la acid house, qui tire un peu sur le punk (???) et qui est très noire et vraiment défonce..."*

Bien sûr, tout le monde se tape de l'humour congénital du travail de Picq, encore plus de sa remarquable propreté technique.

"Actuellement, les jeux ne donnent pas assez d'importance au son. Je ne dis pas ça parce que ça me rapporte des sous, je dis ça parce que pour moi, dans la vie courante, le son est presque aussi informatif que ma vision..." (...)*"J'ai fait un travail énorme dans* Kult, *et personne ne s'en rendra compte parce que ce sont des sons qui sont naturels et qui sont là où ils devaient être".*

Stéphane Picq n'est peut-être pas là où il devait être. Il s'est trompé d'époque. Mais oubliez les seventies. Visez plutôt loin, loin, devant... Nous en reparlerons.

FRANÇOIS COULON



S.Picq

Une idée visionnaire du son informatique.

VOLER LA TROMPETTE DE LOUIS ARMSTRONG

L'échantillonnage, ou sampling ou digitalisation sonore, est un procédé consistant à transférer des sons réels (provenant d'un micro, d'un magnétophone, d'un compact-disc) dans la mémoire d'un ordinateur, ou d'un synthétiseur spécialisé. De la voix au piano en passant par les percussions, tout est possible. Ce son, qui n'est pour le système qu'une masse de données numériques, pourra ensuite être reproduit à l'infini, trituré, ou décliné sur plusieurs octaves (plus grave en le reproduisant plus lentement, plus aigu en le jouant plus vite). Rien ne vous empêche de capturer une note de la clarinette de Sidney Bechet et d'en "jouer" (ou plutôt de tenter d'en jouer, mais ne nous écartons pas du sujet) sur le clavier de votre synthé.

Ce mode de synthèse, mieux connu du grand public depuis l'explosion de la house music, permet un rendu réaliste tout en conservant les facilités de l'informatique. Le principe est celui de l'enregistrement numérique, utilisé notamment pour le CD. La qualité d'un son ou d'une musique va dépendre de deux paramètres: la fréquence d'échantillonnage, et le nombre de bits consacrés à chaque échantillon.

La fréquence s'exprime en kilohertz, elle signifie le nombre de fois par seconde où le volume du son à numériser va être "photographié". De même que le mouvement d'un dessin animé sera plus fluide à 24 images secondes qu'à 5, plus la fréquence d'échantillonnage sera élevée, meilleure sera la qualité du sampling.

Cette photographie, qui n'est autre qu'une valeur, sera stockée (selon les systèmes) sur 8, 12 ou bien 16 bits. Bien entendu, un échantillon pris sur 16 bits (65 536 niveaux de volumes possibles) sera beaucoup plus précis que sur 8 (seulement 256). A titre indicatif, un CD ou un synthétiseur professionnel mémorise un son enregistré à 44.1 KHz sur 16 bits. Pour un CD, chaque seconde de "Yazoo" correspondra donc à 44100 valeurs de 0 à 65565, valeur qu'il convient de multiplier par deux à cause de la stéréo! Travaux pratiques: calculez le nombre d'octets nécessaires à l'enregistrement numérique du deuxième album de Erasure (54 minutes et 19 secondes).

Vous comprendrez que cette qualité de son optimale est incompatible avec les places mémoire dont disposent les micro-ordinateurs actuels. Les musiciens et les bruiteurs spécialisés dans le jeu doivent se contenter de fréquences de 5 à 15 kHz avec une "résolution" de 8 bits, qu'on choisira en général en fonction de la mémoire disponible.

Et pour finir, trois albums exceptionnels illustrant avec brio les exploits de la technologie du sampler appliqué au domaine de la créativité musicale:

- Depeche Mode: "Some Great Rewards"
- Front 242: "Front By Front"
- Ryuichi Sakamoto: b. o. du film "Merry Christmas, Mr Lawrence".

(1) Mach 3: je me souviens ne jamais avoir pu convaincre Pierre Winogradof de la présence sur sa musique (par ailleurs fort bien composée) d'un grésillement à la limite de la provocation.

(2) Audio Master: logiciel d'échantillonnage pour Amiga, édité par Aegis. Future Sound est, quant à lui, un petit boîtier contenant un convertisseur analogique/digital qu'on branche sur un micro ou un magnétophone (équivalent sur Amiga *de* ST Replay*).*

(3) Synthèse FM: mode de création de sons à partir de paramètres, et non de sons samplés. Un son de base est décomposé en paramètres que l'on peut changer à volonté. Le célèbre DX7 de Yamaha travaille de cette manière.

(4) Kult: *sous-titré* "Temple Of The Flying Saucers", *le dernier délire testamento-mystico-stellaire de Arbeit "bitte schön" Von Spacekraft, également scénariste de* Crash Garrett *(voir J&S n°59).*

(5) Reverbération: effet consistant à donner artificiellement plus de corps et de consistance à un son, comme si on le diffusait dans un lieu fermé. Qu'elle s'entende ou non, la reverb est presque toujours utilisée pour tous les instruments, y compris la voix.

(6) Vocoder: effet permettant de modifier et de dénaturer un son. Surtout utilisé pour déformer la voix (métallique, outre-tombe).

POPULOUS

LUDI, LUDI, CREATOR

EN VERITE, EN VERITE, ON VOUS LE DIT: *POPULOUS* PERMET DE GOUTER AU NECTAR ET A L'AMBROISIE SANS SUBIR LE SORT DE PROMETHEE (1). A L'HEURE OU JEAN-PAUL (II) ET LES AYATOLLAHS S'INTERROGENT POUR SAVOIR S'ILS DOIVENT INFORMATISER DIOCESES ET MOSQUEES, BUG DAMNE PROPOSE DE RACHETER SA MAUVAISE CONDUITE EN VOUS LIVRANT LES SECRETS DE LA DIVINITE EN KIT. LES PASSIONNES DE *CIVILIZATION* (LE JEU DE PLATEAU) RETROUVERONT DANS *POPULOUS* LE BON VIEUX PRINCIPE DE L'ESPACE VITAL. "CROISSEZ ET MULTIPLIEZ! JE LE VEUX!"



Tandis que le Chevalier brûle et pille (à gauche), le leader bleu se repose au pied de son aimant papal.

Au commencement était le micro. Les Terres Magnétiques étaient encore emballées, et l'esprit de dieu planait un peu, car il était tôt le premier matin (il n'y a pas de majuscule au mot "dieu", parce que le dieu dont il est question ici n'est qu'un petit dieu, vous ou moi par exemple). Dieu dit: "que la Lumière Verte soit". Et l'écran de l'*Amiga* s'alluma et dieu entendit le grille-pain qui tournait rond, et il vit que cela était bon, surtout quand apparut la page de garde. Puis dieu s'empara des Ecritures, traduites en français, dans lesquelles figurent tous les Commandements, ainsi que la signification des icônes sacrées. Clair et honnêtement construit, le manuel contient tout ce qu'il convient de savoir à un dieu débutant. Après avoir cliqué au pif à droite, à gauche, dieu se rendit compte que le chaos apparent était parfaitement gérable.

Premier Commandement: Tu cliqueras sur la Souris

Le but de dieu est le plus grand et le plus noble des buts: guider le Peuple Elu jusqu'à la victoire sur les forces du Mal, à grand coup de foi qui déplace les montagnes. Pour ce faire, l'instrument de la volonté divine est un vague parallélépipède en plastique d'où part un fil, le tout agrémenté de deux boutons à la fragilité proverbiale. La Souris sainte ne quitte jamais la main de dieu, qui manipule l'intégralité du jeu avec ce seul instrument. Béni soit le créateur de ce mode de gestion fort bien fait. Sur l'écran de contrôle divin, quelques zones à connaître, ô divinités au berceau. *Le Livre*, où sont enfermés tous les mondes à développer, en haut à gauche. Sur les pages ouvertes du bouquin, une carte générale et évolutive du monde que dieu se colte *hic et nunc*.

Apparaissent en points clignotants blancs et rouges les éléments de population amis et ennemis, en points fixes les centres urbains. Evidemment, il faut avoir une bonne vue, car le pixel est assez fin et la couleur un peu confuse. Mais cette vision stratégique imprécise reste accessible au commun des immortels.

Deuxième Commandement: Tu surveilleras la barre de Manne

Deuxième élément du décor: la vision tactique. Elle occupe la plus grande partie de l'écran, en bas à droite, et propose un agrandissement d'une zone définie par un repère dans le Livre. Le relief apparaît dans toute sa splendeur, ainsi qu'un certain nombre de personnages: les Brebis modèle standard (petit bonhomme), les Brebis leaders (petit bonhomme agrémenté d'un signe symbolique, *Ankh*, la croix de vie égyptienne, pour le leader du Bien ou crâne cornu pour le leader des brebis galeuses), et les chevaliers (modèle standard revêtu d'une cuirasse). Apparaissent aussi sur la carte la nature des centres urbains. Facile à comprendre: de la hutte au château fort (ville), chaque centre urbain est un symbole du niveau de développement de votre civilisation. Troisième zone: la zone des icônes, en bas à gauche, où sont centralisées les commandes. Quatrième et dernière zone: en haut à droite, la *barre de Manne*, terme ésotérique qui ne veut rigoureusement rien dire en français. Aucun point commun en tout cas avec la nourriture que les Hébreux reçurent de Dieu (le Vrai, l'Unique) dans le désert. Il s'agit plutôt d'un indicateur de puissance divine. Plus la petite flèche est loin vers la droite et plus dieu est puissant. Dieu n'a pas besoin du concours de Champollion, car la symbolique est plus facile à déchiffrer et à mémoriser que la pierre de Rosette.

Revenons à nos brebis. Comme on le constate sur le premier monde, appelé fort judicieusement "Genèse", la Terre Magnétique à l'aube des temps est la proie d'un infâme chaos. Ce ne sont que montagnes, fossés, marais et mers sans fond. Impossible dans ces conditions de livrer à ses quelques fidèles un terrain à bâtir plus large qu'une étagère de lavabo.

Troisième Commandement: Tu nivelleras le sol et combleras les océans

Après avoir désigné un leader (voir plus loin), la liste des travaux divins commence par l'arasement des montagnes, en vue de dégager de larges plaines fertiles, propres à accueillir une population urbaine nombreuse. Inutile de faire appel à Bouyg, la divinité des travaux publics: un simple clic à gauche élève le terrain, un clic à droite l'abaisse. Et sous les yeux émerveillés de dieu, les pics acérés deviennent plaines, certes mornes mais hospitalières. Sur lesquelles la population se met à pulluler. Miracle! Plus la population augmente, plus les villages et villes se construisent, plus l'indice de Manne grimpe le long du repère, et plus dieu est fort. Et plus il peut mettre de bâtons dans les roues de son

adversaire informatique. Car si en ces temps reculés il y a encore sur terre de la place pour deux dieux, il y en aura rapidement un de trop.

Quatrième Commandement:
Tu déchaîneras les Six Plaies

En regardant attentivement la carte stratégique, dieu s'aperçoit que dieu bis ne se croise pas la puce en attendant la lutte finale. Il n'est que trop temps de se servir des pouvoirs mis à sa disposition par la nature. Bref: déchaîner les plaies les plus épouvantables pour retarder le développement de la civilisation ennemie. Dieu déplace le repère sur la carte stratégique: les portions de territoire ennemi apparaissent. Un coup d'œil au repère sur la barre de Manne. Il vous donnera une idée de ce que vous pouvez accomplir. Au choix, du plus facile au plus difficile: le tremblement de terre ruine tout établissement urbain construit sur la carte tactique et transforme le terrain en capharnaüm biblique. Disparais, Sodome! Je le veux. Deuxième plaie: une zone plane se transforme en marécage qui avale toute brebis tombée dedans. De quoi limiter l'expansion démographique d'une population. Troisième plaie (la pire, car elle dure longtemps, une fois lancée): les soudards (voir plus



L'aimant papal rouge au beau milieu d'un centre urbain...

loin). Des éruptions volcaniques au déluge, on continue bravement jusqu'à l'Armageddon, l'extermination totale et instantanée de l'adversaire quand dieu estime que son peuple est assez nombreux pour le faire. Attention: les plaies sont à double tranchant. Par exemple, le déluge n'épargne aucun territoire en dessous d'une certaine altitude.
Il faut y penser avant sous peine de noyer ses propres ouailles. Les volcans empêchent, eux, la reconstruction dans certaines zones qui se révéleront d'importance stratégique. De plus, l'utilisation forcenée des plaies émousse la puissance divine. Ce qui peut rejeter Zeus lui-même au



...aussitôt dévasté par un tremblement de terre!



Tour à tour, l'univers sera livré au feu du soleil...

rang d'une déesse de troisième zone issue d'un mauvais JdR.

Cinquième Commandement:
Tu mettras le monde à feu et à sang

Le jeu bascule sous la tutelle de Mars. Cliquez sur le point d'interrogation, puis sur une ouaille: il vous donnera sa force et la qualité de son armement, donc son potentiel de combat. Pour diriger les troupes sur la Terre promise, dieu dispose d'un "aimant papal" qu'il peut planter et déplacer à sa guise. Suivant le leader, toute la population est attirée vers ce point géographique comme les rats par le joueur de flûte de Hameln (vieille légende germanique). On peut alors donner l'ordre aux fidèles d'exterminer tout ce qui bouge et de s'installer au passage (icône "baston"). Evidemment, il faut se méfier et ne point pécher par témérité: plus l'aimant est disposé loin au cœur du territoire ennemi, plus le leader a de risques de mourir au



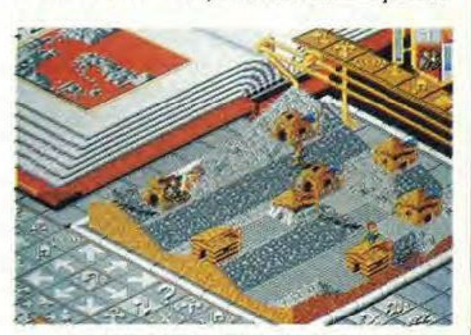
... et à la morsure du vent glacé.

combat. Retrouver un leader compétent (toute une vie à refaire...) est difficile et retarde d'autant la progression du Peuple Elu vers la Terre promise.

Dieu ou pas, il faut y aller doucement: Moïse n'est pas né de la dernière pluie! Pour augmenter la valeur militaire des troupes, dieu dispose du commandement "chevalier" qui permet de transformer un leader en machine à massacrer, piller et brûler. Ne manque que le viol (parce qu'il n'y a pas de gonzesses dans le jeu). Bref, le chevalier est un abruti qui dévaste tout, avec l'avantage d'être moins vulnérable qu'une brebis moyenne et l'inconvénient que les destructions infligées sont irréversibles. A quoi bon coloniser un boût de charbon? Autre ennui: il faut recréer un nouveau leader depuis le berceau...

Sixième Commandement:
Tu apprendras la souffrance

Si les premiers territoires sont somme toute assez faciles à coloniser, les choses se compliquent considérablement par la suite. D'abord, dieu bis, le divin micro, se sert de plus en plus des calamités à sa disposition. Ses capacités de réaction, sa vision stratégique augmentent avec les scénarios, et il donne sacrément du cheveux d'ange à retordre. Rien n'y fait: vous pouvez hurler "Arrière Satan!" ou asperger l'*Amiga* d'eau bénite, la valeur du micro n'attend pas un grand nombre de parties.
Le terrain, au début plaines tempérées comparables à notre Normandie, se transforme en désert de feu ou de glace. Ce qui ajoute à la difficulté. Heureusement, chaque territoire à coloniser possède un nom de code qui est donné quand dieu est digne d'y accéder. Dieu ne doit pas oublier de les noter: ces noms de code lui éviteront de recommencer chaque partie par la Genèse. Evidemment, on trouve dans *Populous*



En haut à droite, l'écusson de valeur du leader bleu, en mauvaise posture...

de quoi sauvegarder ses scores, ses parties, de quoi construire ses propres territoires, etc. *Populous* est un grand Tout, rien n'y manque, pas même la possibilité de jouer à deux. Il faudra à votre adversaire un deuxième ordinateur, un câble de modem et un autre original du jeu. Deux dieux pourront ainsi s'affronter directement en reliant les machines par les ports série ou bien par l'intermédiaire d'un modem et des sacro-saintes PTT. Les prêtres intégristes du jeu *Civilization*, un des meilleurs, quoique interminables, jeux de plateau sur le thème "Moi ou le Chaos", trouveront dans *Populous* de quoi délasser leurs nerfs éprouvés. En effet, une partie dure rarement plus de 45 minutes. Sauf évidemment si dieu bis vous met la râclée. Et ne vous attardez pas sur le côté "espace vital et pacification par le feu". Après tout, la Bible est un grand livre plein de bruits et de fureurs...

FICHE TECHNIQUE:
Edité par Electronic Arts/Bullfrog Productions, diffusé par Ubi Soft
Type: stratégie
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga*
Manuel en français compréhensible, écran en pictogrammes internationaux

(1) Attaché à un rocher, avec un aigle qui lui boulottait le foie une fois par jour... A cette époque, se prendre pour un dieu était chèrement puni.

DEJA VU II

Edité par Icom/Mindscape, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
2 disquettes pour *Amiga, Apple II GS, Atari ST, Macintosh, PC* et compatibles (299 F)
Manuel en français, écran en anglais



Amnésique, mal en point, vous étiez accusé de meurtre à Chicago: c'était *Déjà Vu*. Aujourd'hui, vous vous êtes disculpé aux yeux de la police. Mais un mafieux de Las Vegas vous poursuit pour récupérer 120 000 $ que vous lui devez... Vous avez quarante-huit heures pour trouver les sous: c'est *Déjà Vu II*. Gestion à la souris, multifenêtres, clic sur le décor ou sur des commandes spécifiques, *DVII* est un jeu d'aventure presque parfait, excitant comme un bon thriller. Vous n'avez au départ que 7 $ en poche: heureusement, il y a les casinos de Las Vegas (black jack et machines à sous), mais cela ne suffit pas. Que faire? Cherchez et jouez, vous ne regretterez pas. Petite restriction: c'est en anglais...

Son: 4/10	Graphisme: 8/10
Animation: 7/10	Originalité : 6/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

BATTLETECH

Edité par Infocom RPG (Role Playing Game), diffusé par Ubi Soft
Type: aventure "rôlée"
Disquette pour *Amiga, Atari ST* (199 F)
Manuel et écran en anglais

Tiens donc, *Battletech* (versions jeu de plateau et JdR, éditées par Hexagonal, voir *J&S* n°51 et 58) adapté sur micro! On pouvait craindre une orgie de crétinisme goldoresque. Et on obtient



une aventure plutôt passionnante, bien menée, pleine de bruits et de fureur. La gestion du jeu (souris) est parfaite et les combats ne doivent rien à l'arcade: les rôlistes seront rassurés. La conduite progressive des robots est assez amusante, et on peut même aller faire dodo pour se remettre de ses émotions. Encore une fois se pose l'éternelle question: JdR ou pas? Il suffit de dire que l'idée d'entraîner son héros, de le suivre pas à pas, fait qu'on s'y attache plus, par exemple, qu'à un perso abstrait comme on en rencontre sur bien des jeux micro... En plus, l'univers décrit ici est cohérent, les interventions du programme créent une ambiance très vivante.
Et on se prend à rêver: ah, si j'avais un robot de combat... Finis les problèmes de stationnement: un p'tit coup de laser et hop! La place est libre.

Son: 4/10	Graphisme: 7/10
Animation:7/10	Originalité :6/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

VOYAGER

Edité par Ocean, diffusé par SFMI
Type: arcade/aventure
Disquette pour *Atari ST* (199 F)
Manuel en français, écran en anglais



Aux commandes d'un char futuriste, vous devez éliminer les défenses d'une (première) planète, véhicules terrestres et planeurs étranges. Cela fait, votre ordinateur de bord vous indique une ouverture dans l'espace par laquelle vous rejoindrez une autre planète. Dix mondes vont se succéder ainsi avant que votre mission ne soit accomplie. *Voyager* ressemble à *Driller* (voir *J&S* n°55) de par ses graphismes 3D, sobres mais efficaces, et son thème. C'est un vaste jeu de parcours, de planète en planète, à la recherche d'équipement supplémentaire (armes, fuel) et des impitoyables forces ennemies. L'ordinateur de bord, par l'intermédiaire d'un radar similaire à celui d'*Elite*, vous permet de les localiser: attention, les chars adverses vous traquent...

Son: 7/10	Graphisme: 7/10
Animation:8/10	Originalité :3/10
❤	1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

HILLSFAR

Edité par SSI, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/jeu de rôle
Disquette pour *CBM 64/128* (219 F), *PC* et compatibles (299 F)
Manuel et écran en anglais



Hillsfar succède à *Pool of Radiance* dans la gamme des produits "Forgotten Realms" (*AD&D*). Vous ne gérez au départ qu'un seul personnage qui part pour la ville d'Hillsfar afin d'y trouver gloire et fortune. Vous accomplirez des missions périlleuses, combattrez dans l'arène pour sauver votre vie, vous ouvrirez de nombreux coffres en choisissant le meilleur passe, et vous participerez sans doute à un tournoi de chevalerie. *Hillsfar* est envoûtant et toujours renouvelé. Si vous avez déjà vécu des aventures avec *Pool of Radiance*, vous pouvez reprendre un de vos personnages pour *Hillsfar*, et vous continuerez avec *Azur Bonds* (votre prochaine aventure). *Hillsfar* est une vraie réussite ludique: il faut cependant regretter que SSI privilégie ce bon vieux *C64/128*, délaissant ainsi les nombreux adeptes d'*AD&D* qui possèdent un *Amiga* ou un *Atari*.

Son: 5/10	Graphisme: 6/10
Animation: 7/10	Originalité : 7/10
❤	1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

KICK OFF

Edité par Anco, diffusé par Titus
Type: football
Disquette pour *Atari ST* (269 F)
Manuel et écran en français

Si le graphisme mérite un carton jaune, ce jeu est remarquable et constitue un des meilleurs exemples de soft à pratiquer en duo. Passons sur le côté "simulation": tous les détails y sont, du corner-à-tirer-rentrant aux cartons jaunes pour tacle méchant, en passant par l'effet du vent et la formation tactique de l'équipe sur le terrain. 4-4-2 ou 5-3-2, équipe du dimanche ou classe internationale? Astucieux et bien conçu en dépit d'une animation rachitique et de sprites minuscules, *Kick Off* est aussi passionnant qu'une finale de Mundial. Les buts sont rares et justifient pleinement un bruyant tour



de salle à manger, bras en l'air, avec salut de défi au papier peint. Dommage qu'il n'y ait que votre adversaire à bisouiller. Quelque chose à ajouter? *"Je n'sais pas... j'ai vu le but, j'ai tiré, j'ai marqué, c'est le football..."* Merci, Jean-Pierre.

Son: 6/10	Graphisme: 4/10
Animation: 4/10	Originalité : 5/10

❤	1	2	3	4	5	6	**7**	8	9	10

THE KRISTAL

Edité par Addictive, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure/arcade
4 disquettes pour *Amiga, Atari ST* (285 F)
Manuel en français, écran en anglais

Retrouvez un cristal qui a été dérobé et qui est le symbole de toute une civilisation. Vous devrez parcourir plusieurs planètes, collecter des informations en parlant avec une multitude d'habitants, combattre à l'épée vos ennemis. C'est un vrai jeu d'aventure doublé de parties d'arcades, avec en plus un analyseur syntaxique sympa, mais malheureusement anglophone. Animation excellente, graphisme superbe et scénario d'enfer font de ce jeu une réussite quasi indispensable. A condition de causer la langue de Shakespeare...

Son: 7/10	Graphisme: 8/10
Animation: 8/10	Originalité : 8/10

❤	1	2	3	4	5	6	7	**8**	9	10



ARCHIPELAGOS

Edité par Logotron, diffusé par Ubi Soft
Type: réflexion/arcade 3D
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (249 F)
Manuel en français



Présentation sommaire: à chaque niveau (il y en a 10 000), vous devez débarrasser une île de son envahisseur, symbolisé par un obélisque. Pour abattre l'obélisque, il vous faudra auparavant désintégrer de gros rochers. Une fois toutes les pierres éliminées, vous avez 90 secondes pour repérer l'obélisque et le détruire! Pour anéantir une pierre, il suffit de cliquer sur la case où elle repose, à condition qu'elle soit reliée à l'obélisque, c'est-à-dire qu'il existe au moins un chemin de terre verte ininterrompu de l'obélisque à ladite pierre (vous me suivez?). Si ce n'est pas le cas, vous pouvez créer de la terre pour relier, par exemple, deux îles, ou bien désinfecter de la terre rouge pour la rendre verte. Mais il vous faudra pour ça de l'énergie. Votre quête sera donc ralentie par la recherche obligatoire d'énergie, par l'immensité de certains archipels, par le nombre de "pierres" à détruire. *Archipelagos* est aussi une course contre la montre, car divers ennemis jouent contre vous. D'abord, il y a les arbres tentaculaires qui infestent des carrés de terre coupant ainsi les chemins de l'obélisque... Puis vous rencontrerez les Nécromanciens qui mangent l'île à raison d'un carré toutes les quatre secondes, les esprits qui vous désintègrent si vous les approchez et, enfin, des œufs terrifiants qui explosent en répandant du poison sur l'île!



Archipelagos est un jeu magnifiquement abstrait, peut-être le digne successeur de *Sentinel*. La difficulté est progressive, on sait y jouer au bout de deux minutes, on ne reste jamais bloqué, et la réalisation est à la hauteur de l'idée: remarquable. Un petit reproche pourtant: le jeu est extrêmement bien protégé contre les copies pirates, et l'on ne peut même pas faire une copie de sauvegarde. Alors pourquoi ennuyer le joueur à chaque chargement de jeu en lui demandant d'introduire un mot du manuel? Ce petit détail mis à part, il reste un soft magique aux décors de rêve, un soft à acheter d'urgence, tout de suite avant ou après *Populous*.

Son: 8/10	Graphisme:8/10
Animation: 9/10	Originalité : 10/10

❤	1	2	3	4	5	6	7	8	**9**	10

DRAGON NINJA

Edité par Imagine Software, diffusé par SFMI
Type: arcade/combat
Disquette pour *Atari ST*, prochainement sur *Amiga* (199 F)
Manuel en français

Une bonne adaptation d'un must des salles d'arcades. Tout au long des huit niveaux, vous affronterez divers adversaires: des samouraïs, des chiens (?) et une multitude de ninjas, bleus, rouges, gris, jusqu'au fameux Dragon Ninja. A la fin de chaque niveau, vous devez vaincre un ennemi géant dont les coups sont redoutables et que vous ne pouvez abattre qu'en transformant vos petits poings en mitrailleuse. Sur votre par-



cours, vous collectez diverses armes qui vous seront d'une aide précieuse. Vous pouvez également trouver des capsules de temps supplémentaires ou de régénération. Le jeu est prenant mais assez difficile, aussi nous vous conseillons de bien maîtriser les seize coups possibles. Sans quoi... La possibilité de jouer à deux en même temps augmente 1) le plaisir ludique, 2) les chances d'arriver au bout du jeu: c'est donc fortement encouragé. Le graphisme et la musique sont très agréables, avec parfois des sprites énormes. Un petit défaut néanmoins: le scrolling horizontal n'est pas toujours parfait.

Son: 7/10	Graphisme: 9/10
Animation: 8/10	Originalité : 5/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

TANK ATTACK

Edité par CDS
Type: jeu de société pour 2 à 4 joueurs
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (289 F), *C64, Spectrum* et *Amstrad CPC* (169 F ou 149 F cassette).
Manuel en français, écran en anglais (simple).
Attention! Vous ne pouvez pas jouer seul!



Jeu de société ou wargame? Jeu de plateau ou jeu micro? Ces simples questions vous mettront la puce à l'oreille: il ne s'agit pas d'un jeu comme les autres. Jugez-en. Vous disposez d'un plateau de jeu classique (avec hexagones) délimitant quatre territoires et de petits chars en plastique tous mignons. Pour bouger tout ça sur



la carte, vous disposez, au lieu de dés, d'un programme sur micro pour vous aider à gérer votre partie. Ne vous méprenez pas, la partie micro ne garde pas les positions en mémoire. Mais le



programme s'occupe des tirages aléatoires (nombre de points de mouvement, tir) ainsi que des pertes infligées, de la météo, etc. Il y a là tous les éléments d'un wargame, ultra-simplifié tout de même: pas de quoi s'effrayer si vous ne connaissez pas la différence de portée entre un canon de 88 ou de 105. On est très loin de *Panzer Blitz*! Simple à jouer, peu encombrant, bien conçu, tactiquement amusant, esthétique même, *Tank Attack* est une sympathique esca-



pade micro dans le domaine des jeux de société. Et offre aux wargamers une idée de ce qui peut être une bonne façon d'envisager l'informatique: vive l'ordinateur, auxiliaire du joueur!

Son: –	Graphisme: 5/10
Animation: –	Originalité : 8/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

LEGEND

Edité par AS Software
Type: stratégie/aventure
Deux disquettes pour *Atari ST* (environ 250 F)
Manuel et écran en anglais



Voilà qui va réjouir les amis de *Defender of The Crown*, excellent jeu de gestion stratégique (voir *J&S* n°47)! Ce jeu en est l'adaptation modèle heroïc-fantasy. Au choix, vous contrôlez les bons ou les méchants. A vous ensuite de déployer et de protéger vos troupes, de recruter des chefs, de bâtir des forteresses, de fortifier vos talents magiques (etc.). *Legend* n'a rigoureusement rien à voir avec le film de Ridley Scott, mais grouille de blattes diverses, variées et peu fréquentables. Pour notre plus grand plaisir. Pas vraiment un jeu d'aventure, vaguement "rôliste" dans l'âme, un tantinet wargameux aussi, et aussi un peu "éco" ("nomie" pas "logie"), *Legend* est un jeu qu'on appréciera à deux pendant les longues soirées d'été, quand l'orage fait notre désespoir... Un peu pompé mais sympa et pittoresque, *Legend* n'en deviendra pas une, mais vous amusera assez pour justifier l'investissement.

Son: 4/10	Graphisme: 7/10
Animation: –	Originalité : 4/10
❤ 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10	

EXPLORA II:

GUIDE SPATIO-TEMPOREL

(1RE PARTIE)

ZOU! PLUS FACILE QU'EXPLORA I, MAIS TOUT DE MEME ARDU, EXPLORA II VOUS TRANSPORTE DE L'ANTIQUITE GRECQUE AU XVIIe SIECLE DE LOUIS XIII, REVU ET CORRIGE PAR ALEXANDRE DUMAS. VOICI DE QUOI VOUS TIRER DES PREMIERS TABLEAUX. CETTE SOLUTION NOUS A ETE COMMUNIQUEE PAR SYLVIE MARATIER, DE LA ROCHELLE, QUI GAGNE UN ABONNEMENT A *J&S*.

• Epoque 1

1er tableau: Sur le bateau.
Avancer.

2e tableau: Plage.
Prendre l'ancre, prendre l'argent, avancer.

3e tableau:
Prendre le coffret, prendre la jarre, ne pas prendre le fruit sous peine de mort, le sel ne sert à rien. Reculer, reculer. Mettre l'argent dans le surgénérateur.

• Epoque 4
Avancer.

1er tableau: Avant du navire. Prendre l'anneau de droite, prendre le fer de lance (queue de la proue). Reculer (ne pas avancer sous peine de mort). Mettre l'anneau dans le surgénérateur.

• Epoque 3
Avancer.

1er tableau: Rivage, il n'y a rien.

2e tableau: Forgeron et cabane. Prendre la clé sur la porte. Utiliser la clé sur l'enclume (le forgeron modifie la clé). Prendre l'enclume. Utiliser la clé sur la porte. Avancer.

Dialogue avec Eole
Parler le premier.
* Salut à toi Eole gardien des vents,
* Je veux regagner au plus vite ma patrie.
Eole donne l'outre des vents contraires. Reculer. Prendre la clé sur la porte. Reculer, reculer. Utiliser l'enclume dans le surgénérateur (Ouf! C'est lourd à porter...).

•Epoque 10

1er tableau: Désert. Prendre l'épée, prendre le fourreau. Utiliser le fourreau dans le surgénérateur.

• Epoque 11

1er tableau: La jungle.
Utiliser l'épée sur le serpent (l'épée est cassée en deux). Utiliser l'épée sur le serpent (vous fabriquez un pieu). Utiliser fer sur pieu (vous fabriquez une lance). Prendre le morceau d'épée. Utiliser le morceau d'épée dans le surgénérateur.

• Epoque 13

1er tableau: Cour. Prendre le fer à cheval. Avancer.

2e tableau: Devant les Mousquetaires.
Utiliser le gant sur le Mousquetaire. Les gardes vous emmènent devant Tréville.

Devant Tréville
Ecouter puis parler.
* Une lettre me recommandant à vous m'a été volée,
* Ma vie appartient au roi de France,
* Il ne m'appartient pas de la juger.
Tréville donne un cheval. Utiliser le fer sur le cheval.

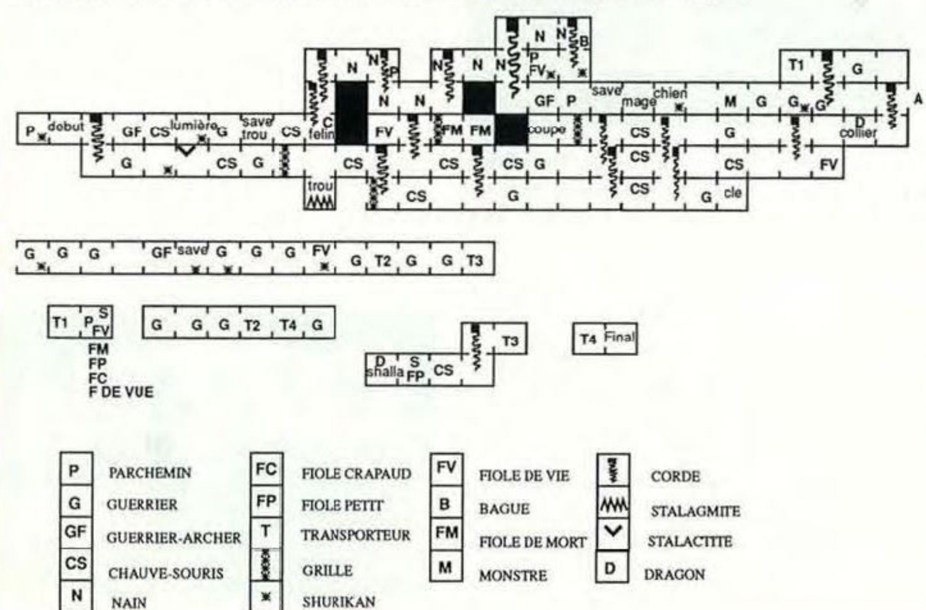
3e tableau: A l'auberge
Utiliser l'épée sur le garde (le garde fuit). Utiliser la jarre sur le tonneau (la jarre se remplit de vin). Avancer.

4e tableau: Chez Buckingham

Devant Buckingham
Parler.
* Je suis envoyé par une reine,
* Un coffret antique contre dix ferrets (donner le coffre)
* Milord je vous conjure de me croire.
Le Duc donne dix ferrets et une dague.
Avancer.

TARGHAN

Frank Trienbach de Strasbourg nous a fait parvenir le plan de Targhan, jeu d'aventure/arcade fort séduisant et 100% cocorico. Bravo d'être arrivé au bout... (Et un abonnement, un).



LA MICHRONIQUE DE BUG DAMNE

Décidément... Il suffit de souhaiter pour que mon vœu se réalise. Je croule sous le courrier. Pas toujours aimable d'ailleurs. Question posée par Jacques Bazin de Tassin:
"D'où sort Bug Damné et que fait-il à *J&S*? Trois lignes consacrées à *DEFCON 5*, comme *Crazy Cars II*, sauf que lui a quatre lignes! Il condamne des logiciels *(Rambo III)* en leur mettant 4/10 alors qu'ils méritent 0/10. Auparavant, le jugement de *J&S* était sûr et de valeur. Maintenant, c'est fini..." Houla..
Parallèlement, je vous livre les interrogations de Dominique Thomas, de Paris:
"Je viens d'acheter *The Hunt for Red October* puisque vous en disiez du bien. J'en ai marre des jeux en anglais (suit une liste: *Defender of The Crown*, *Uninvited*, *Gold Rush*, *Sinbad*...). Je ne veux plus passer mon temps sur le dictionnaire. J'ai rien contre les Anglais (j'ai vécu à Londres et à Los Angeles), mais en France, c'est les jeux français que je veux!"
Chaque mois, Bug Damné se trouve confronté à un cruel dilemme: faire un choix. *DEFCON 5*, jeu très compliqué et non traduit, ne nous a pas paru justifier de sa présence dans les colonnes du Microtop (le gratin mensuel). D'où notre laconisme. Mais un logiciel exceptionnel (comme *F-19*) mérite-t-il d'être mis au ban parce que non traduit dans son intégralité? Débat ouvert...

KRYPTON EGG

Edité par Hitsoft, diffusé par 16/32
Type: casse-briques
2 disquettes pour *Atari ST* (99 F)



Addition: *Arkanoïd II* + "Construction Set" + séquences intermittentes de massacre monstrocide = *Krypton Egg*. Que le produit de cette addition soit français réduit un peu notre déficit commercial avec Albion. C'est un calcul comme un autre... C'est aussi un plagiat sans gloire, même s'il est très bon.
Nous aimons: 6/10

NIGHTDAWN

Edité par Magic Bytes, diffusé par Ubi Soft
Type: arcade/parcours
Disquette pour *Amiga* (299 F), *Atari ST* (249 F) et *C64* (199 F)



On en a déjà vu pas mal dans le genre: un labyrinthe à explorer, des clés à récupérer, des obstacles à franchir sans tomber, du tir en pagaille, etc. Mais *Nightdawn*, facile à manipuler, bien réalisé, agréable à voir comme à jouer, est une réussite qui tient autant du casse-tête que du jeu d'arcade. Paradoxalement reposant.
Nous aimons: 7/10

LA VIE DU LAC

Edité par Myriad sous label "EDF"
Type: éducatif
Disquette pour *Atari ST, PC* et compatibles (95 F)



Que se passe-t-il sous les eaux du lac? Vous n'en savez rien. Voilà le moyen de découvrir ce qu'est un écosystème, de mettre le nez sur les effets tragiques de la pollution, de rencontrer (animation à l'appui) la faune et la flore subaquatiques. Très bien conçu, ce soft est presque une "simulation", où l'on gère la vie d'un lac! Certes, on ne joue pas vraiment... Sauf à s'instruire. Conseillé aux parents écolos. S'adresser à EDF Mission Environnement, 26, rue de La Baume, 75008 Paris.
Nous aimons: 8/10

CHICAGO 30'S

Edité par US Gold, diffusé par SFMI
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST* (199 F)



Chicago années 30, les gangsters se canardent. Ces truands-là tiennent un peu de l'escroquerie. C'est leur métier, mais ça n'amuse guère: *Chicago 30's* est moche et sans intérêt. Pas la peine de réveiller Eliott Ness.
Nous aimons: 3/10

MENACE

Edité par Psygnosis, diffusé par 16/32
Type: massacre
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (100 F)



Des vaisseaux spatiaux sur scrolling latéral, il y en a une armada dans vos ludothèques. Et celui-là ne menace réellement que le contenu de votre portefeuille: on vous l'a déjà vendu cent fois.
Nous aimons: 2/10

MAYDAY SQUAD

Edité par Tyne Soft, diffusé par Ubi Soft
Disquette pour *Atari ST, Amiga* (229 F), *C64* (169 F), *PC* et compatibles (299 F)
Une équipe de trois "spécialistes" (un canardeur, un intello, un artificier, également disponibles au féminin) de l'action commando tente de délivrer un quarteron de diplomates bêtement tombés entre les mains d'une bande de terroristes. Air à la mode... Mais c'est plus finaud que ça en a l'air. Entre *Operation Wolf* (action et thème) et



Dungeon Master (compétences très "rôlistes" des persos, labyrinthe), *Mayday Squad* est fort bien réalisé et passionnant à jouer.
Nous aimons: 8/10

CYBERNOID II THE REVENGE

Edité par Hewson, diffusé par SFMI
Type: arcade
Disquette pour *Atari ST* (199 F)
Oui, oui: c'est bien la suite de *Cybernoid*: votre vaisseau possède les mêmes armes plus deux nouveautés, mais les décors sont similaires et font du *II* une copie du *I*, lui-même une copie de copie de... (*"ad nauseam"*). Pour ceux qui aiment sans se lasser... Ce qui n'est pas (plus?) notre cas.
Nous aimons: 3/10

RUNNING MAN

Edité par Grandslam, Diffusé par Ubi Soft.
Type: aventure/arcade
2 disquettes pour *Atari ST, Amiga, PC* et compatibles, *CBM 64/128, Amstrad CPC* (249 F sur 16 bits, 145 F sur 8 bits)



Accusé à tort d'un crime, Arnold Schwarzenegger, alias Running Man, alias vous-même, doit survivre à quelques épreuves particulièrement sanglantes (on s'en doutait) et en direct à la TV. Inspiré du film du même nom et réussi.
Nous aimons: 7/10

DEMON STALKER

Edité par Electronic Arts
Type: arcade
2 disquettes pour *PC* et compatibles (199 F)



Quatre-vingt-dix-neuf labyrinthes de combats ininterrompus pour parvenir au démon qu'il vous faudra abattre. *Demon Stalker* est un jeu entièrement plagié sur *Gauntlett* et d'égale qualité. Un "Construction Set" permet de le renouveler.
Nous aimons: 6/10

FIRESTART PROJECT
Edité par Electronic Arts
Type: aventure
2 disquettes pour *C64 / 128* (199 F)



Sur une planète lointaine, des généticiens ont mis au point une race de mutants destinés à travailler dans des conditions extrêmes. Mais la base ne répond plus...Vous devez éclaircir ce mystère. Assez bien réalisé.
Nous aimons: 6/10

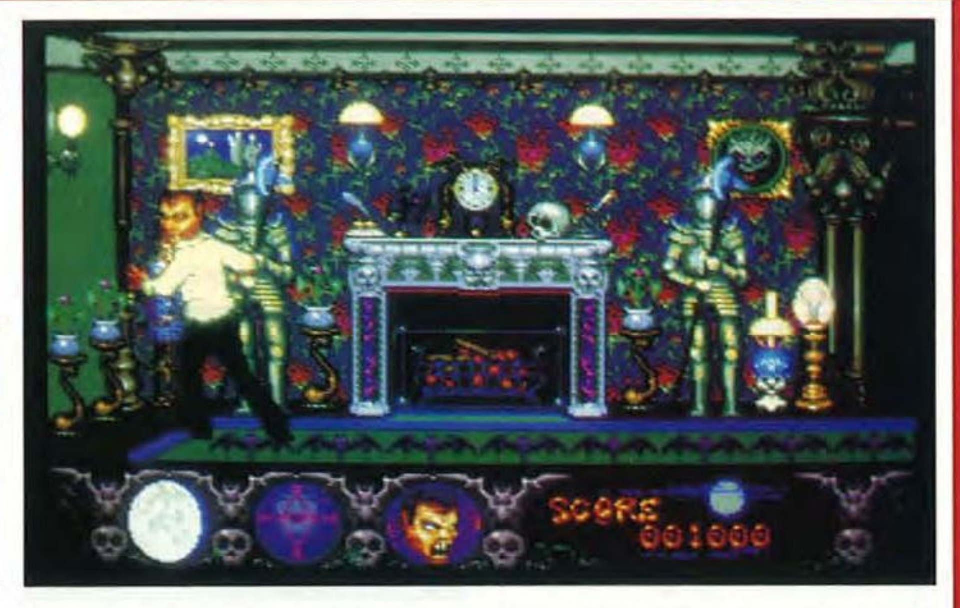
LEGACY OF THE ANCIENTS
Edité par Electronic Arts
Type: aventure
2 disquettes pour *PC* et compatibles (269 F) et *C64* (199 F)



Reprenant toutes les procédures classiques des jeux d'aventure (couloirs mais aussi plans vus de haut pour les villes), ce soft au scénario élaboré ressemble à beaucoup de ses concurrents. Pour autant, il se situe plutôt dans la bonne moyenne.
Nous aimons: 6/10

TEST DRIVE II
Edité par Accolade
Type: "simu" automobile
Disquette pour *Amiga* (295 F)





Encore une suite... Si Porsche et Ferrari sont toujours là, le principe et les décors ont à peine varié. Et toujours pas de 3D (demi-tours), alors que Microïds a déjà sorti *Highway Patrol* sur *Amstrad*! Reste une conduite agréable et souple même si l'animation de la route est saccadée, et que le but du jeu se borne à aller d'un point à un autre, en un minimum de temps. Très décevant.
Nous aimons: 5/10

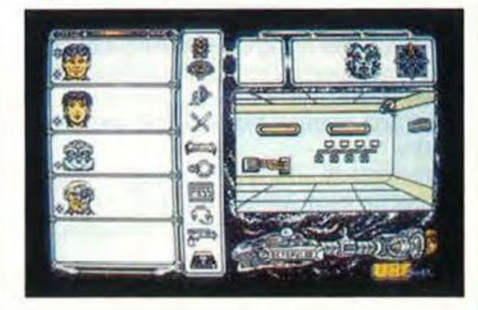
SORCERER LORD
Edité par PSS, diffusé par Ubi Soft
Type: wargame
Disquette pour *Atari ST*, *Amiga*, *PC* et compatibles (299 F)



On s'attend à un croisement entre *Le Seigneur des Anneaux* et *Ave Tenebrae* (un jeu de guerre fantastique de F. Marcela-Froideval, chez Jeux Descartes). Mais *Sorcerer Lord* n'est qu'un wargame pousse-bouton peu passionnant, à la gestion ennuyeuse et fort mal faite. En fait, la seule magie qu'on trouve là-dedans se borne à une présentation luxueuse et colorée. Achetez plutôt *War in the Middle Earth* (voir *J&S* n°58).
Nous aimons: 4/10

FRIGHT NIGHT
Edité par Microdeal, diffusé par 16/32
Type: arcade/aventure
Disquette pour *Amiga, Atari ST* (195 F)
Vous incarnez un vampire, à la recherche de sang frais. Votre quête commence au coucher du soleil et se déroule dans un manoir morbide à souhait. Chaque nuit le niveau de difficulté croît avec des proies plus coriaces et des salles à explorer de plus en plus nombreuses. Les sprites sont plus grands que dans *Night Hunter* (voir *J&S* n°55), qui semble avoir ouvert la voie aux "aventures-dont-vous-êtes-le-démon". L'ensemble est assez bien coagulé, à conseiller à tous les amateurs d'hémoglobine (à la pression, en infusettes, lyophilisée, en packs de 12, 24, etc.).
Nous aimons: 6/10

LE MAITRE ABSOLU
Edité et diffusé par Ubi Soft
Type: aventure



Disquette pour *Amstrad CPC* (195 F)
Une bonne petite aventure de SF "rôliste" pour Cépécistes. On appréciera le mode gestion très inspiré des grands frères 16 bits. Encore une preuve, s'il en fallait, que le *CPC*, malgré ses qualités graphiques limitées, est encore une belle bête de jeux.
Nous aimons: 7/10

MAN HUNTER NEW YORK
Edité par Sierra, diffusé par Ubi Soft
Type: aventure
Disquettes pour *Amiga* (299 F)



Scénario original à base de chasse à l'homme dans un New York ruiné et futuriste squatté par des extraterrestres en forme d'yeux: pouah! Les habitués des jeux Sierra ne seront pas surpris: ils savent que la qualité du jeu importe plus que le graphisme moche. Ceux qui découvrent apprécieront l'humour et la cohérence de l'univers décrit. Dommage que ce soit en anglais...
Nous aimons: 6/10

BLOOD MONEY

Edité par Psygnosis, diffusé par 16/32
Type: massacre
Disquette pour *Amiga* (245 F)
C'est très bien fait et on peut y jouer à deux simultanément. Bon. A part ça, après avoir massacré sa dose de blattes antipathiques, le joueur peut se refaire un arsenal en dépensant les sous glanés à droite, à gauche, chaque fois qu'il rencontre une station service. Pour les forcenés d'arcade-badaboum.
Nous aimons: 5/10

MODEM WARS

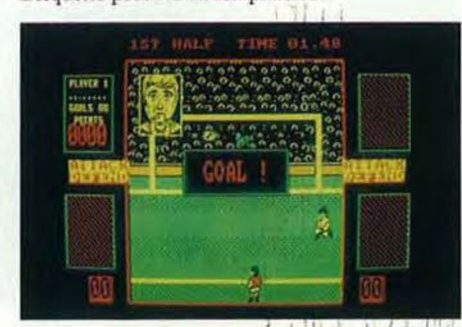
Edité par Electronic Arts
Type: wargame
Disquette pour *PC* et compatibles (249 F)
Deux armées futuristes s'affrontent selon les règles de la guerre et du football américain (?). Le grand intérêt du logiciel est qu'on peut l'utiliser à deux par l'intermédiaire d'un modem. Autrement dit: jouer à des centaines de kilomètres l'un de l'autre, et ce de manière instantanée. Evidemment, quand on joue contre l'ordinateur, ça manque un peu d'attrait... Aussi ce soft ne s'adresse-t-il qu'à ceux qui sont équipés.
Nous aimerions: si nous avions un modem

SILKWORM

Edité par Virgin Games, diffusé par Virgin Loisirs
Type: massacre
Disquette pour *Amiga, Atari ST* (199 F), *Amstrad CPC* et *C64* (disquette: 149 F, cassette: 99 F)
Un hélico et une jeep tirent sur tout ce qui bouge. C'est bien conçu, on peut jouer à deux en même temps. Mais c'est tellement fait et refait qu'on s'insurge: n'y avait-il pas moyen de faire un jeu *différent*?
Nous aimons: *grrr*

SOCCER SIMULATORS

Edité par Code Masters
Type: football
Disquette pour *PC* et compatibles



Moche, lent, musicalement pénible: expulsé avant la fin de la première mi-temps.
Nous aimons: *Trrriiit* (coup de sifflet vindicatif)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Edité par Activision, diffusé par Ubi Soft
Type: massacre
Disquette pour *Amiga, Atari ST* (249 F), *C64, Amstrad CPC* (149 F et cassette 99 F)
Encore une fois, l'exploitation éhontée d'un film à succès (*SOS Fantômes*) sert de caution à un jeu d'arcade honnêtement réalisé mais guère passionnant... Autrement dit: un personnage se balade (haut, bas, droite, gauche) et tire sur des entités ectoplasmiques (partout). Intérêt fantôme...
Nous aimons: ouh! (cri de chouette)

CHICAGO 90

Edité et diffusé par Microïds
Type: arcade/tactique
Disquette pour *CPC* (149 F cassette, 199 F disquette)
Hum... L'argument est bon: guider une équipe de



flics ricains à travers la jungle d'asphalte afin d'intercepter un truand en cavale. A la fois arcade et tactique, le jeu aurait pu être une vraie réussite. Mais la manipulation difficile gâche vraiment le plaisir. Dommage, car Microïds sait faire beaucoup mieux, *Highway Patrol* (voir *J&S* n° 59) en témoigne... Attendons les versions 16 bits.
Nous aimons: 5/10

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Edité par Audiogenic
Type: football
Disquette pour *Amstrad CPC*



Très prometteur, plein d'options, voilà encore un jeu qui déçoit. Pas la peine de mettre 450 milliards de bidules inutiles si on peut à peine en profiter!
Nous aimons: 5/10

AIRBORNE RANGER

Edité et diffusé par Microprose
Type: arcade/simulation
2 disquettes pour *Atari ST* (249 F)



Nous avions déjà parlé (*J&S* n°55) de ce jeu sur *PC*: un ranger, solitaire mais armé jusqu'aux chicots, doit remplir un max de missions et glaner ainsi les honneurs dus à ceux qui se battent. O.K. Le côté "simu" est assez discutable: comment simuler *ça*? Mais le jeu est bon, donc... Reste qu'on est un peu déçu par les animations et les graphismes un peu légers. C'est bizarre, on préférerait presque la version *PC*... Comme d'habitude chez Microprose, on retrouve le célèbre cache-clavier si pratique. Bonne chance, soldat...
Nous aimons: 7/10



EVASION CEREBRALE

Raskard Fines Oreilles vous a enlevé dans l'espoir d'une jolie rançon. Confié à la garde d'Ikal, son dévoué nain, vous décidez de vous échapper, ne vous berçant guère d'illusions sur les intentions de vos proches de débourser le moindre kopeck pour votre libération.



2. TICKET GAGNANT

SALLE TRANCHANT
Cette clef ouvre la porte Ouest de la salle du Crépuscule.

SALLE DU LION
Cette clef ouvre la porte Sud de cette salle.

SALLE DES JEUX
Cette clef ouvre la porte Ouest de la salle à l'ouest de celle-ci.

SALLE DU DIAMANT
Cette clef ouvre la porte entre cette salle et la salle du Lion, ainsi que la porte Est de la salle des Jeux.

SALLE DU PHENIX
Cette clef ouvre les portes Nord et Est de la salle Antarès.

SALLE DES FORCES
Cette clef ouvre les portes de cette salle qui mènent à la salle d'Uranus et à la salle du Diamant.

SALLE ANTARES
Cette clef ouvre les portes de la salle du Phénix qui mènent à l'extérieur.

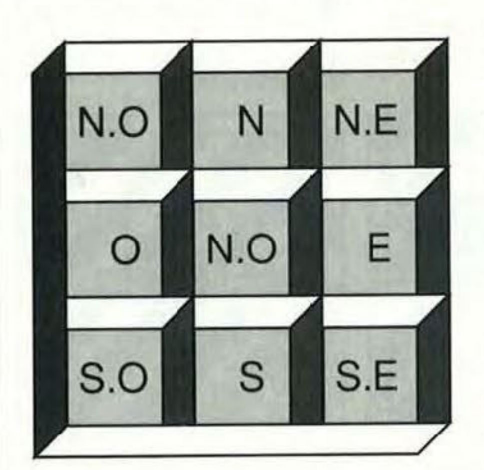
SALLE DU CREPUSCULE
Cette clef ouvre les portes de la salle Antarès qui mènent vers l'extérieur, ainsi que les deux portes de la salle d'Uranus.

SALLE D'URANUS
Cette clef ouvre la porte entre la salle du Diamant et la salle du Phénix.

Les choses se compliquent quelque peu quand vous apprenez que toutes les portes sont fermées à double tour et que les clefs correspondantes sont réparties dans les salles. Pour les reconnaître, Ikal avait attaché à chacune d'elles une étiquette indiquant le nom de la pièce dans laquelle elle doit se trouver ainsi que les portes qu'elle ouvre. Craignant, cependant, que ces étiquettes ne vous aident à vous évader, il les a toutes retirées.
Vous profitez de son état de torpeur pour vous en emparer. Préparez votre évasion en trouvant le nom de chaque salle grâce à ces étiquettes.
Vous remarquerez que certaines portes disposent de deux clefs.

1. LE GARDIEN IVRE

Vous êtes enfermé dans la salle centrale de la forteresse. Heureusement, votre gardien ne peut résister longtemps à la tentation de siffler la bouteille de Kroll trois étoiles que vous avez



sortie de votre besace. L'alcool ne tarde pas à faire son effet, et Ikal devient vite bavard. De ses propos brumeux, vous tirez les informations suivantes:
- dans chaque salle, il n'y a jamais plus d'une porte par mur;
- il y a une porte, et une seule, sur chaque façade extérieure;
- les deux seules salles ayant quatre portes ne communiquent pas;
- la salle Nord-Est a deux portes donnant sur l'extérieur;
- les salles Est et Sud-Est ne communiquent pas;
- pour aller de la salle du Centre à la salle Sud-Est (sans sortir et sans repasser deux fois par la même pièce), il faut passer au minimum par six portes;
- la salle du Centre a autant de portes que la salle Ouest.

A l'aide de ces renseignements éthyliques, vous parvenez à placer les portes sur le plan.



3. LE CHEMIN DE LA LIBERTE

Ikal cuve son Kroll. Vous profitez de son sommeil pour prendre la clef accrochée au mur. Mais vous n'avez plus que quelques minutes pour sortir de la forteresse. Une seule solution: emprunter le trajet le plus court. Petite précision: les clefs ouvrent les portes aussi bien d'un côté que de l'autre.

Solutions page 113

MIKHAIL TCHIGORINE: LE PERE DES ECHECS RUSSES

CE RUSSE DE SAINT - PETERSBOURG CONSACRA SA VIE (COURTE) A TENTER DE DEVELOPPER LES ECHECS, D'ABORD DANS SA VILLE OU UN CLUB VIT LE JOUR EN 1880, PUIS DANS TOUTE LA RUSSIE. APRES SA MORT, ET LA REVOLUTION, LE FLAMBEAU SERA REPRIS PAR D'AUTRES GRANDS JOUEURS RUSSES.
LES CONCEPTIONS ECHIQUEENNES DE TCHIGORINE S'OPPOSAIENT A LA TENDANCE DES MAITRES A PENSER DE L'EPOQUE, STEINITZ ET TARRASCH, A ETABLIR DES "LOIS" QUI SERAIENT VALABLES POUR TOUTE POSITION. "... LE JEU D'ECHECS EST BIEN PLUS RICHE QUE NE LE DONNE A PENSER LA THEORIE EXISTANTE QUI CHERCHE A LE RENFERMER DANS DES FORMES ETROITEMENT DETERMINEES", FUT-IL AMENE A DECLARER.
ATTAQUANT TALENTUEUX, TCHIGORINE AVAIT LA PARTICULARITE DE PREFERER LES CAVALIERS AUX FOUS, ET IL MIT AU POINT DES OUVERTURES EN CONSEQUENCE. IL PERDIT DEUX MATCHES EN FINALE DU CHAMPIONNAT DU MONDE CONTRE STEINITZ: 10,5 A 6,5 EN 1889 A LA HAVANE, ET, BEAUCOUP PLUS SERRE, 11,5 A 10,5 DEUX ANS PLUS TARD DANS CETTE MEME VILLE.


DR

EXERCICES

Solutions page 113

Mettez fin à la discussion!



1 *Les Blancs jouent et font mat en deux coups.*

Le roque blanc n'est plus un bouclier, c'est une passoire!



2 *Les Noirs jouent et gagnent*

C'est bête, mais l'adversaire de Tchigorine n'y avait pas pensé!



3 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comme dans un problème...



4 *Les Noirs jouent et font mat en trois coups*

Un coup simple force l'abandon. Lequel?



5 *Les Blancs jouent et gagnent*

Il s'agit de déclencher la tempête. A vous de trouver où.



6 *Les Noirs jouent et gagnent*

Trouvez l'idée qui avait poussé Tchigorine à sacrifier sa Dame!



7 *Les Noirs jouent et gagnent*

Quelques coups d'attaque bien assénés forcent la décision. Lesquels?



8 *Les Blancs jouent et gagnent*

Pourquoi Tchigorine avait-il sacrifié tant de matériel?



9 *Les Noirs jouent et gagnent*

Dans cette position Tchigorine annonça: "Mat en six coups!" Pourquoi?



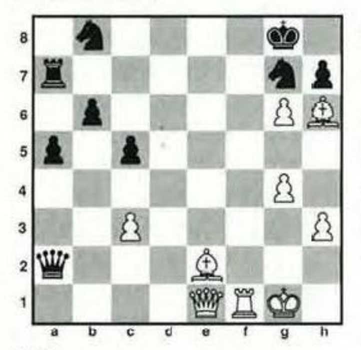
10 *Les Blancs jouent et font mat en six coups*

Comment Tchigorine a-t-il réfuté la prise en g7?



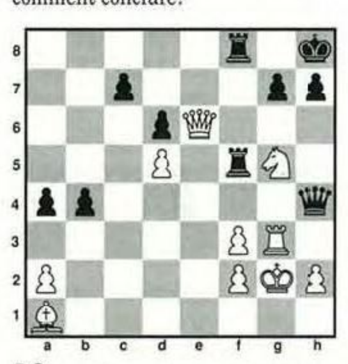
11 *Les Noirs jouent et gagnent*

Faites s'exprimer le potentiel des forces blanches!



12 *Les Blancs jouent et gagnent*

L'avantage blanc est clair, mais comment conclure?



13 *Les Blancs jouent et gagnent*

Une occasion manquée par Tchigorine. Et par vous?



14 *Les Noirs jouent et gagnent*

Un peu d'imagination et c'est gagné!



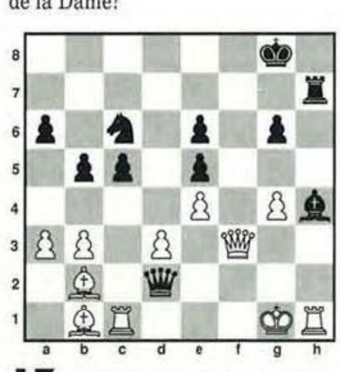
15 *Les Blancs jouent et gagnent*

L'impression que les Blancs sont sur la défensive est fallacieuse.



16 *Les Blancs jouent et gagnent*

Comment profiter de l'infiltration de la Dame?



17 *Les Noirs jouent et gagnent*

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Tchigorine; Noirs: Mortimer
Jouée à Paris en 1900.
Partie Viennoise.

1. e4, e5; 2. Cc3, Cc6; 3. f4

Une sorte de "Gambit du Roi différé".

3. ...e×f4; 4. d4

Cette façon de jouer ultra-provocante était aussi pratiquée par le champion du monde de l'époque, et grand rival de notre héros, Wilhelm Steinitz.

4. ...Dh4+; 5. Re2



Amateur de positions compliquées, Tchigorine possédait un sens tactique aigu au service d'une imagination débordante. La façon dont son Roi va se dépêtrer face aux menaces adverses, avant de passer lui-même à l'attaque, est proprement stupéfiante.

5. ...d5; 6. e×d5, Fg4+; 7. Cf3 0-0-0

Le sacrifice d'une pièce de la part des Noirs semble tout à fait justifié au vu de la situation inconfortable du Roi de Tchigorine.

8. d×c6, Cf6

8. ...Fc5 est sans doute le plus fort.

9. De1!, Te8+

Pensant gagner la Dame...

10. Rd2!!



Curieusement les Blancs ne perdent rien...

10. ...Dh5; 11. Df2, Fb4

Menaçant 12. ...Ce4+

12. Fd3, Te3; 13. c×b7+, Rb8

Les Noirs se seraient saisi du pion s'ils avaient pu connaître la fin du film...

14. Ce5!!, Te2+

Ainsi les Noirs gagnent-ils la Dame blanche puisque 15. F×e2 autoriserait 15. ...Ce4+ puis 16. ...C×f2. En compensation Tchigorine obtient trois pièces, mais l'exposition du Roi blanc laisse planer le suspense...

15. D×e2!, F×e2; 16. F×e2, Ce4+; 17. Rd3, Cf2+; 18. Rc4!!, Dh6; 19. Ff3!

Avec la menace surprise 20. Cd7 mat!

19. ...c5?

Permettant aux Blancs une combinaison décisive, mais il est difficile de trouver une continuation valable.

20. Cd7+, Rc7



21. F×f4+!!, D×f4; 22. Cd5+, R×d7; 23. C×f4, C×h1

Il est maintenant clair que la fin de partie n'offre aucune chance de résistance aux Noirs, et Tchigorine n'aura même pas besoin de capturer le Cavalier.

24. d×c5, Fa5; 25. b4, Fc7; 26. Td1+, Re8; 27. Fc6+ Abandon.

Sans attendre 27. ...Re7; 28. Td7+, Rf6; 29. T×c7.

Une partie fascinante, comme Tchigorine savait en produire dans ses moments d'inspiration.

NICOLAS GIFFARD



UN SACRIFICE RENTABLE

LES JOUEURS D'ECHECS SAVENT BIEN QUE LE SACRIFICE PEUT ETRE UNE ARME REDOUTABLE. DE LA MEME MANIERE, LES BRIDGEURS PEUVENT ETRE APPELES A PERDRE VOLONTAIREMENT UNE LEVEE DANS L'ESPOIR D'EN RECUPERER DEUX ULTERIEUREMENT.

LA DONNE DU MOIS

Nord:
♠ A R
♥ R 9 8 7 3
♦ 9 8 4 2
♣ 8 6

Ouest:
♠ D V 10 9 3
♥ 10 2
♦ R V 10
♣ 10 7 3

N / O E / S

Est:
♠ 7 6 4
♥ V 6 5 4
♦ D 6
♣ D V 9 5

Sud:
♠ 8 5 2
♥ A D
♦ A 7 5 3
♣ A R 4 2

La bonne séquence d'enchère:

S	N
1 SA	2♦ (Texas C)
2♥	3SA

Ouest entame la Dame de ♠, comment jouez-vous pour vous donner les meilleures chances de réussir ce contrat?

COMMENTAIRES DE LA DONNE

Les enchères:

Sans la convention Texas, Nord aurait été obligé de déclarer 3♥ sur l'ouverture d'un SA de son partenaire, ce qui constitue une perte non négligeable d'espace. En déclarant 2♦, Nord montre qu'il possède au moins cinq cartes à ♥, la réponse de Sud à 2♥ est presque obligatoire et ne montre pas un fit. Nord doit assimiler sa main à une main semi-régulière et déclarer 3SA, laissant son partenaire choisir le contrat final 3SA ou 4♥; l'annonce de 3♦ ne doit se faire qu'avec quatre ou cinq cartes solides.

Le jeu de carte:

Après l'entame ♠, vous disposez de huit levées en tête, il vous faut trouver la neuvième levée. Les ♦ sont difficilement affranchissables (on ne gagne qu'avec les ♠ 4-4 et les ♦ 3-2), votre meilleure chance est l'affranchissement des ♥. Débloquer As et Dame de ♥, remonter au mort par l'As ♠ et tirer le Roi ♥ n'assure le coup que si les ♥ sont répartis 3-3 (soit environ une fois sur trois). Pour réaliser quatre levées à ♥, il est préférable de tirer l'As ♥, de surprendre la Dame ♥ du Roi ♥ et de jouer le 9♥, en plus des ♥ répartis 3-3; vous prenez la chance d'un honneur second ou sec.

Principe à retenir:
Quand vous manquez de communication, il peut être bien joué de sacrifier une levée pour garder un arrêt supplémentaire dans la couleur dangereuse.

EXERCICES

TESTEZ VOS ENCHERES

Le choix du réveil au deuxième tour:

S	O	N	E
			1♥
-	2♥	-	-
?			

Sur ces enchères, quels réveils produisez-vous avec les différentes mains de Sud ci-dessous?

1
♠ 2
♥ A 4 3
♦ A V 6 4
♣ D 7 6 4 3

2
♠ V 10 7 6 4 3
♥ A 8 2
♦ V 10 4
♣ 3

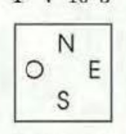
3
♠ A D 10
♥ 8 6 4 3
♦ A V 4
♣ R 10 4

4
♠ A 10
♥ A D 10 6
♦ D 8 5 3
♣ V 7 2

TESTEZ VOTRE JEU DE LA CARTE

5

♠ 5 4
♥ 7 6 2
♦ A 10 9 8 3
♣ V 10 3



♠ R D 8
♥ A R
♦ D V 2
♣ A D 9 8 4

Vous jouez 3SA, Ouest entame le 6♠ pour le 10 d'Est.
Comment jouez-vous pour vous donner le maximum de chance de réaliser neuf levées?

6

♠ A R 2
♥ R 9 3
♦ A R V 9 8 3
♣ 5

N / O E / S

♠ D V 10 7 3
♥ 7 6
♦ 10 5 4
♣ A 7 3

Vous jouez 4♠, Ouest entame le 2♣ pour la Dame d'Est, comment jouez-vous pour assurer ce contrat?

Solutions page 114

FREDDY SALAMA ET PHILIPPE SOULET

UN CHAMPION INTERNATIONAL

APRES UNE PREMIERE CHRONIQUE CONSACREE AUX DOUZE TITRES DE CHAMPION DE FRANCE DE MICHEL HISARD, VOICI QUELQUES EXEMPLES TIRES DE SA BRILLANTE CARRIERE INTERNATIONALE.
IL FUT A LA FIN DES ANNEES CINQUANTE ET AU DEBUT DES ANNEES SOIXANTE L'UN DES MEILLEURS JOUEURS DU MONDE. APRES L'APPARITION DES SOVIETIQUES DANS L'ARENE INTERNATIONALE ET LA VENUE DE NOUVELLES VEDETTES NEERLANDAISES (SIJBRANDS ET WIERSMA), IL RETROGRADA DANS LA HIERARCHIE MONDIALE, MAIS RESTA UN ADVERSAIRE EXTREMEMENT DIFFICILE A BATTRE POUR LES MEILLEURS. PAR EXEMPLE, AU TOURNOI DES CANDIDATS DE 70, IL TERMINA QUATRIEME EN NE PERDANT AUCUNE PARTIE CONTRE LES TROIS PREMIERS, KOUPERMAN, GANTWARG ET SIJBRANDS.
DANS CETTE CHRONIQUE, JE ME SUIS ATTARDE SUR QUELQUES-UNES DE SES PLUS BRILLANTES PRESTATIONS OU IL REGLE PROMPTEMENT LEUR COMPTE A D'ILLUSTRES ADVERSAIRES, QUE CE SOIT BABA SY OU GANTWARG!

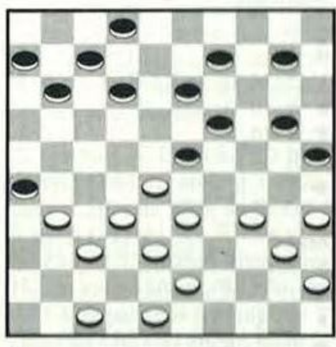
CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

EXERCICES

La présence de deux pions de bande, 25 et 26 et de nombreux "trous" permettent à Hisard de forcer, dans le moins mauvais des cas pour les Noirs, le gain d'un pion.



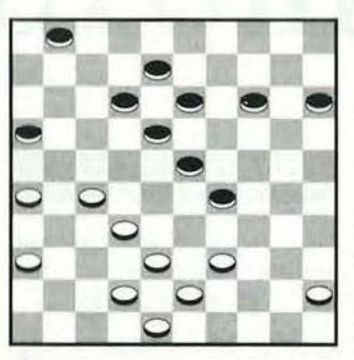
1 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Même lorsqu'il y a peu de pions sur le damier, pensez quand même à la combinaison.



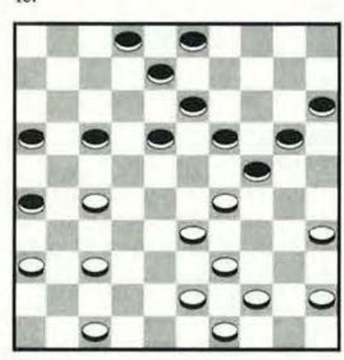
2 *Les Blancs jouent et gagnent*

Un coup et les Noirs abandonnent. Etonnant, non?



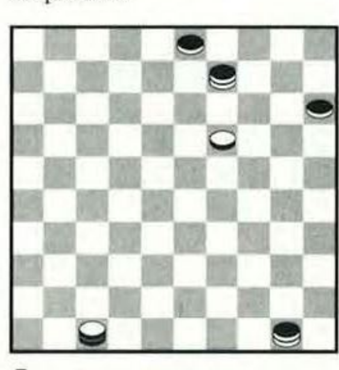
3 *Les Blancs jouent et gagnent*

Il faut mettre en place le premier et le deuxième pion de la rafle finale.



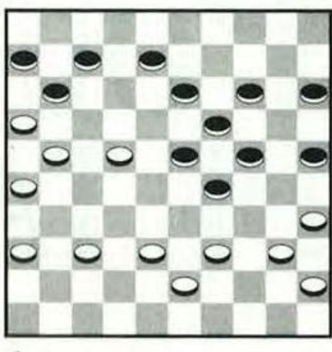
4 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Avec un motif final qu'on ne rencontre généralement que dans des compositions.



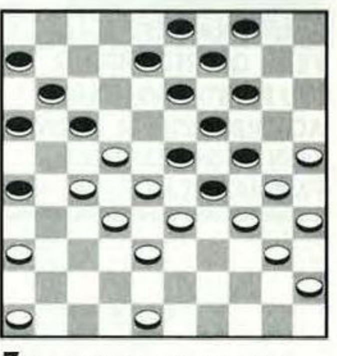
5 *Les Noirs jouent et gagnent*

Les Noirs (Nimbi) sont sous pression et quelques coups précis des Blancs aboutissent au gain d'un pion. Lesquels?



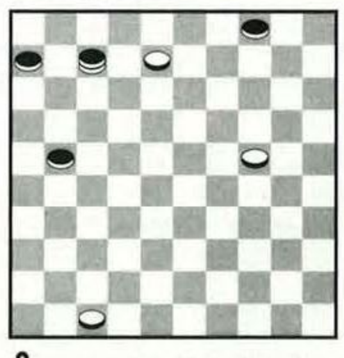
6 *Les Blancs jouent et gagnent un pion*

Peu de joueurs ont eu ou auront le privilège de gagner deux fois contre Gantwarg au cours de tournois internationaux. Quel est le coup d'attente après lequel la position de Gantwarg est mûre pour la combinaison?



7 *Les Noirs jouent et gagnent*

Par quelques coups subtils et précis dans cette fin de partie, Hisard (Noirs) ne laisse pas échapper sa proie, l'ex-champion du monde Gantwarg en personne.



8 *Les Noirs jouent et gagnent*

Solutions page 114

LUC GUINARD

POUR UNE POIGNEE DE TAROTS

DEVOILER UNE PARTIE DE SON JEU AU CAMP ADVERSE TIENT DE L'ACTE PARANOIAQUE, MAIS DEMEURE UNE TRADITION QUI PERPETUE LE MYTHE DU TAROT. NATURELLEMENT, SI SCHIZOPHRENIE SEMBLE RIMER AVEC PHILANTROPIE, LA PRIME QUI RECOMPENSE (OU PUNIT) L'AVANTAGE ACCORDE RESTE LA MOTIVATION ESSENTIELLE DE CE PARI-HANDICAP.

Avant toute initiative, vous êtes amené à imaginer le déroulement approximatif de la donne et à tirer des conclusions réalistes des perspectives offertes. En conséquence, la quantité de Bouts n'est qu'une vue de l'esprit et ne représente point l'unique facteur déterminant la réussite du contrat. Les renseignements délibérément fournis ne vont pas manquer d'influencer le comportement défensif et l'aspect global de la main oblige à considérer un certain nombre de critères:

- le quota de points composant l'écart,

- le nombre de reprises de main et de cartes perdantes,

- la qualité des tarots et leur liaison,

- l'entame, inquiétante ou sécurisante.

Si vous avez omis d'établir un plan de jeu avant de présenter la poignée, votre sort est scellé.

EXERCICES

Vous êtes attaquant en Sud. Montrez-vous la poignée?

1
A 21 17 16 14 13 8 6 5 2 1
♠ R 10 9 5 4
♥ /
♦ /
♣ D V 9

Ecart
♠ /
♥ C 3 2
♦ D 6 5
♣ /

Entame
♥ en Est

2
A 21 13 12 10 8 6 5 4 2 Ex.
♠ R 7 6 5
♥ R 8 4 2
♦ /
♣ /

Ecart
♠ /
♥ /
♦ 10 6 3
♣ C V 2

Entame
♦ en Nord

3
A 15 14 13 12 10 7 6 3 1 Ex.
♠ /
♥ R 10 9 6 5 2
♦ R 8
♣ /

Ecart
♠ C V
♥ /
♦ /
♣ 7 6 5 4

Entame
♠ en Nord

4
A 21 16 15 14 12 9 8 7 5 2
♠ R 10 9 7
♥ R 10 8
♦ R
♣ /

Ecart
♠ /
♥ /
♦ 5 4
♣ D 7 6 2

Entame
♦ en Ouest

5
A 20 19 18 17 15 8 7 5 4 Ex.
♠ /
♥ R V 10
♦ /
♣ D C V 8 7

Ecart
♠ C 8 6
♥ 3
♦ D 5
♣ /

Entame
20 d'atout en Sud

6
A 18 16 15 14 13 9 7 6 5 1
♠ D C V 10
♥ R 7
♦ R 9
♣ /

Ecart
♠ /
♥ /
♦ /
♣ 9 8 7 4 3 2

Entame
♥ en Ouest

7
A 20 18 17 16 14 11 10 8 7 3
♠ /
♥ D C
♦ R
♣ R D 6 5 2

Ecart
♠ C 4 3 2
♥ 6
♦ V
♣ /

Entame
♦ en Est

8
A 21 8 7 6 5 4 3 2 1 Ex.
♠ R 6 5 4
♥ /
♦ D C 3 2
♣ /

Ecart
♠ /
♥ V 7 5
♦ /
♣ V 8 4

Entame
♣ en Nord

REGLEMENT OFFICIEL

Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J&S, sur simple demande, accompagnée d'une enveloppe timbrée à: Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

Solutions page 114

EMMANUEL JEANNIN-NALTET
ET PATRICK LANCMAN

LA FINALE PERDUE

CETTE PARTIE EST LA TROISIEME DE LA FINALE AU MEILLEUR DE TROIS PARTIES DU PREMIER TOURNOI FRANÇAIS PREQUALIFICATIF POUR LE CHAMPIONNAT DU MONDE 1989.

Cette finale opposait Paul Ralle à Didier Piau. Chacun avait gagné une des deux premières parties de la finale. Paul Ralle, grâce à son meilleur total de pions sur ces deux parties, avait le choix de la couleur pour la belle, et il optait pour les Noirs.

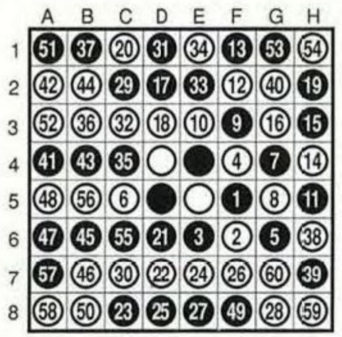


Diagramme 1: Noir: Paul Ralle 19; Blanc: Didier Piau 45

1... 11: L'ouverture est une campagnarde classique (voir *J&S* n° 57).

13: Ce coup marque la volonté de Noir de bétonner sur les bords Est et Nord pour essayer de bloquer Blanc.

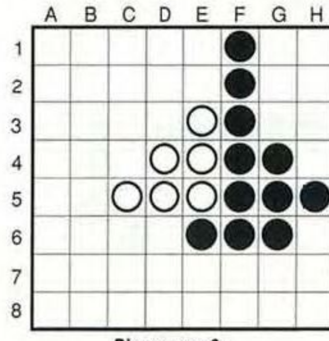


Diagramme 2: position après 13: F1

14: H4 permet de retourner F4 et d'enlever à Noir le coup tranquille en D6 qu'il venait de se créer. Mais 14: H6 serait mieux car il retourne aussi F4 et ne laisse pas de bonne réponse à Noir: si 15: H4, 16: H3 et si 15: H7, 16: G2!

Dans ce dernier cas, Noir ne peut éviter sans frais le piège de Stoner. Si Noir ne s'y oppose pas, Blanc jouera 18: H4 gagnant le coin H1 si Noir répond 19: H3 (car il retourne G2), sinon le coin H8.

Si Noir joue 17: H4, il suffit à Blanc de récupérer un accès à H3 pour pouvoir faire un piège de Stoner. Il y arrive après 18: F7 suivi de D7/E7/D6/C7/C8/D8 et Blanc jouera H3 au coup suivant. Si Noir joue 17: C4, la partie se poursuit par F7 / H1 / H4 / H3 / G1 / E2 et Blanc est mieux, car Noir a une grande frontière et sera tôt ou tard forcé de retourner C5; en jouant alors B6 (ou A7 si Noir a joué B6), Blanc récupérera le pion F2 gagnant l'accès à H2 puis H8.

17: D2 retourne F4 créant le coup tranquille 19: H2.

20: Blanc veut sans doute éviter de jouer H7 car il menace de faire un piège de Stoner (s'il y avait un pion noir en F7, il pourrait jouer G7 puis H6 gagnant le coin H1) qui ne serait plus possible après 20: H7.

23... 27: Noir bétonne sur le bord Sud, mais il doit jouer ailleurs après 28: G8.

29: C2 donne un seul nouveau coup raisonnable à Blanc (C3) et lui retire H7.

35: Noir ne veut pas reprendre tout de suite le bord de cinq au Nord car il donnerait la réponse facile C4 à Blanc.

36... 37: Blanc aurait dû jouer 36: G1, prenant un bord de cinq mais gagnant un temps précieux. Après 36: B3, 37: B1, Blanc a perdu! (diagramme 3).

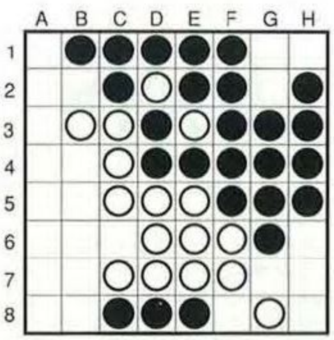


Diagramme 3: position après 37: B1

38: G2 serait trop risqué: Noir a des chances d'arriver à jouer H1 sans que Blanc ait accès à G1 car tous les pions G3 à G6 sont noirs! Blanc joue donc H6 forçant H7 et il peut jouer 40: G2 sans craindre que Noir joue H1 puis G1.

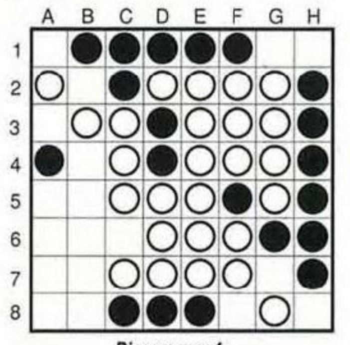


Diagramme 4: position après 42:A2

43: Noir rate ici un gain facile (diagramme 4). Il fallait jouer 43: A3 qui gagnait 50 à 14 après 44: A5, 45: B4, 46: B5, 47: G7!, 48: B2, 49: A1...

A noter que, dans cette suite, Noir ne doit pas jouer 45: G7 car après 46: B4, il devrait jouer 47: B2 et serait encore dans une position gagnante (33 à 31) mais beaucoup plus délicate à jouer.

44: Pour éviter 45: G7! où Noir gagnerait facilement.

45... 47: Deux légères imprécisions de Noir, qui le laissent toutefois en position gagnante.

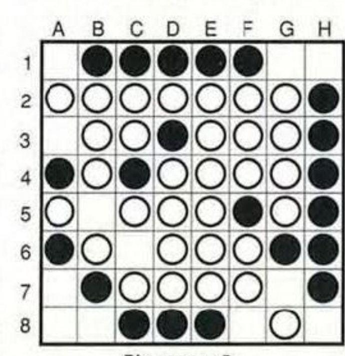


Diagramme 5: position après 48: A5

49: La gaffe! Ce coup a pourtant l'air inoffensif mais après 50: B8!!, Noir est perdu car Blanc contrôle (miraculeusement, il est vrai) la diagonale A8-H1.

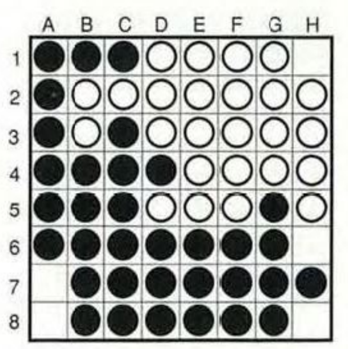
Il fallait jouer 49: B8 (pour recouper la diagonale A8-H1) qui gagnait 37 à 26 après B5 / A1 / A3 / C6 / A8 / A7 / F8 / H1 / G1 / G7 (et H8 reste vide).

51: Noir a en fait un moyen de recouper la diagonale A8-H1 mais en sacrifiant le coin A1: il perd seulement 29 à 35 après C6 / B5 / A3 / A1 / H1 / G1 / A8 / A7 / H8 / G7.

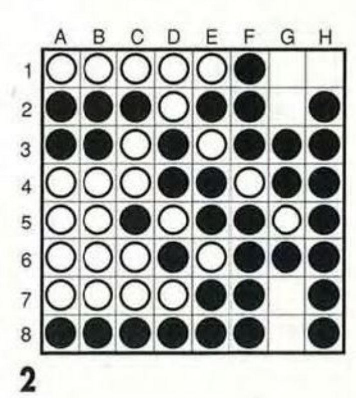
52: Après 51-A1, la fin de partie est parfaite. Blanc gagne ainsi une partie historique puisque c'est la première fois, en France, que Paul Ralle perd en tournoi une finale au meilleur de trois parties!

EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Blanc joue et gagne.



1



2

Solutions page 114

MARC TASTET

CONNEXIONS

LA CONNEXION EST AU GO CE QUE LA DEFENSE D'UNE PIECE OU D'UNE CASE EST AUX ECHECS: L'ELEMENT DE BASE DE LA SECURITE SANS LEQUEL IL N'EST PAS POSSIBLE DE CONSTRUIRE OU D'ATTAQUER.
C'EST UNE DES CHOSES QUE LES JOUEURS AUTODIDACTES IGNORENT PRESQUE COMPLETEMENT: SOIT LEURS PIERRES ONT TENDANCE A ETRE AUTOCONNECTEES, SOIT ELLES NE LE SONT PAS, ET, DANS CE CAS, L'IDEE DE "PERDRE" UN TEMPS POUR LA CONNEXION NE LES EFFLEURE MEME PAS. C'EST EN FAIT LE CONCEPT LUI-MEME QUI LEUR FAIT TOTALEMENT DEFAUT. NOUS ALLONS L'ETUDIER EN PLUSIEURS TEMPS: D'ABORD LES CIRCONSTANCES QUI NECESSITENT UNE CONNEXION, ENSUITE LES DIFFERENTS TYPES DE CONNEXIONS, ENFIN NOUS ELARGIRONS LE CONCEPT EN PARLANT DES GROUPES ET DES COUPES.

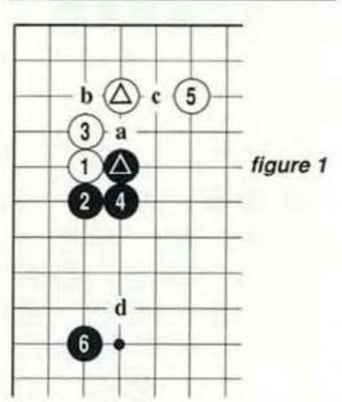


figure 1

Figure 1. Cette figure va nous permettre de voir les trois aspects de la question: les circonstances, la définition et l'élargissement du concept.
On remarque que le seul coup de connexion est le coup 4 qui connecte les pierres ▲ et 2, et transforme les trois pierres en une chaîne définitivement solidaire. Et il faut s'en tenir là pour ce qui est de la définition. Le coup 3 par exemple forme la chaîne 1-3, mais dans ce cas il n'y a pas connexion, c'est plutôt ce que j'appelais plus haut une autoconnexion, c'est-à-dire un développement de la pierre 1, en chaîne. En ce sens, ce qu'effectue la pierre 3 est très différent du coup 4 qui connecte deux pierres séparées, mais d'un autre côté la pierre 3 "connecte" pratiquement la pierre 1 et la pierre △ parce qu'il y a deux "chemins" de connexion (en **a** et **b**) et que l'adversaire ne peut manifestement couper la connexion que s'il joue les deux coups. La connexion n'est cependant pas stricte; elle est réelle, mais pas réalisée encore matériellement; ce n'est qu'après l'échange, possible, de Noir **a** pour Blanc **b** qu'elle sera stricte, mais les choses peuvent également rester dans leur état actuel.
Les raisons de la connexion en 4: empêcher la coupe en 4 évidemment, auquel cas les pierres noires seraient séparées, probablement définitivement, par la pierre de coupe blanche en 4. La connexion renforce les pierres noires qui font pression sur les pierres blanches du coin et c'est la raison du coup 5: échapper à cette pression qui se matérialiserait par un coup noir en **c**. Qui dit connexion dit par conséquent renforcement: suivant les bons principes du *Yin* et du *Yang*, il y a deux aspects dans un renforcement. L'un est l'accroissement de la puissance et l'autre l'accroissement de l'investissement: les trois pierres de la chaîne sont plus "fortes" mais aussi plus "lourdes". Maintenant on ne peut plus les abandonner, et c'est la raison du coup en 6: on passe d'une chaîne lourde (après 5) à une position solide sur le bord. Si Noir omet ce coup, Blanc attaquera en jouant **d**, par exemple, obtenant ainsi le beurre donné par le territoire promis par le coup 5 et l'argent du beurre: l'attaque des trois pierres noires. Insupportable.
A la fin de la figure, on dit que Blancs et Noirs ont chacun un groupe. Il y a ainsi une notion de connexion dans la définition d'un groupe. Pour ce qui est des Blancs, c'est assez clair, mais les pierres noires forment également un groupe, au sens où elles sont pour l'instant indéconnectables, ce qui ne serait pas le cas si la pierre 6 était plus éloignée sur le bord, auquel cas l'extension (encore un concept clé) choisie par Noir serait au propre et au figuré "coupable".

QUAND FAUT-IL CONNECTER?
La réponse générale est qu'il faut connecter chaque fois que les conséquences désagréables d'une coupe l'emportent sur la perte d'un "temps" que constitue la connexion.
En pratique ces situations sont nombreuses, et assez souvent même la connexion n'est pas du tout une perte de temps. Mais il y a également de nombreuses situations où perte d'un temps et possibilité d'une coupe s'équilibrent. C'est dans ces cas-là qu'il faut se poser la question. Nous allons voir les types de situation les plus caractéristiques.
1. *Quand la connexion est un "élément naturel" d'une séquence; c'est le cas de la Figure 1 et de nombreuses séquences de ce type.*

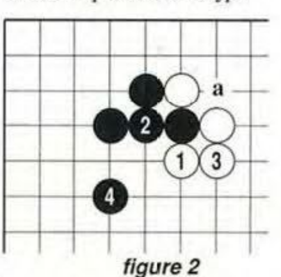


figure 2

Figure 2. Un autre exemple où les connexions sont des éléments naturels: Blanc fait *Atari* avec 1 et Noir connecte en 2. Ce n'est pas uniquement pour éviter la capture de sa pierre, mais à cause du rôle qu'elle joue. En effet, si Blanc capture en 2, son groupe devient très fort: en gros c'est l'explosion de la position noire. Mais la connexion en 2 a l'avantage supplémentaire de mettre en évidence deux points de coupe (en **a** et 3) de la position blanche. Blanc connecte alors en 3 (ou en **a**), et Noir s'étend sur le bord, en 4, évitant que Blanc n'y joue lui-même. Il y a là deux connexions naturelles, coup sur coup.
2. *Quand il y a une menace de coupe.*

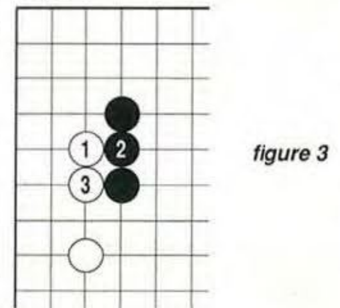

figure 3

Figure 3. Le coup 1 se place en face du trou noir. On appelle ça un *Nozoki*, et il y a un proverbe qui dit que seuls les fous ne répondent pas au *Nozoki*. Il est donc plus que conseillé de "répondre", et la connexion en 2 est la plus naturelle des réponses, d'autant plus qu'elle a tendance à contraindre Blanc à répondre en 3.
3. *En fin de partie.*

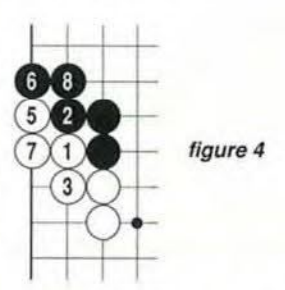
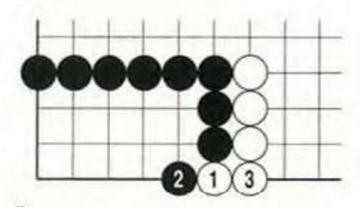

figure 4

Figure 4. En admettant que les territoires noirs et blancs sont formés dans ce secteur, à part cette frontière de bord, la séquence 1-3 est appropriée. Il ne sert à rien de jouer 1 si ensuite on ne connecte pas en 3. Ensuite, Noir joue "ailleurs" et Blanc peut encore repousser la frontière avec le même type de séquence. Cette fois Noir doit lui-même connecter en 8, sinon Blanc coupera en 8, capturera 6 et dévastera le territoire noir. Il faut noter que la séquence est *Gote*, puisque Noir n'a pas à répondre au coup 3, mais qu'elle promet le profit supplémentaire provoqué par 5.

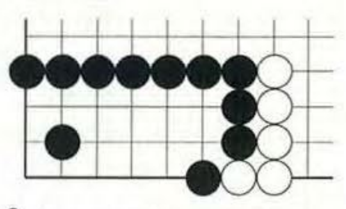
EXERCICES

FACILE



1 *Dans cette séquence de fin de partie, Blanc vient de connecter en 3. Le territoire est-il sûr?*

DIFFICILE



2 *Le territoire noir est-il sûr?*

Solutions page 116
PIERRE AROUTCHEFF

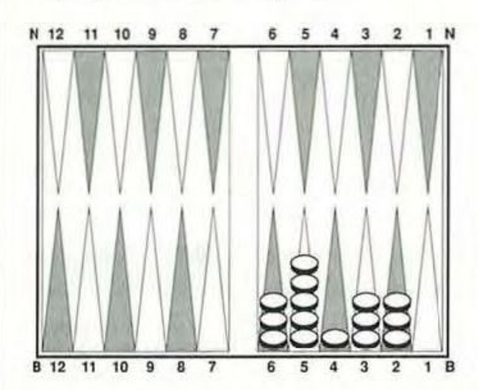
L'HEURE DE LA SORTIE

**DANS LA RUBRIQUE PRECEDENTE, NOUS AVONS VU COMMENT RENTRER LES PIONS DE LA MANIERE LA PLUS EFFICACE.
NOUS CONSIDERONS MAINTENANT LE MOMENT OU LES DEUX ADVERSAIRES ONT RENTRE TOUS LEURS PIONS, ET DOIVENT ALORS LES SORTIR LE PLUS VITE POSSIBLE AFIN DE GAGNER LA PARTIE.
A CE STADE, LA TECHNIQUE IMPORTE BEAUCOUP MOINS QUE LA CHANCE: MEME UN DEBUTANT OPPOSE AU CHAMPION DU MONDE GAGNERA LA PARTIE S'IL FAIT DES GROS DOUBLES. HEUREUSEMENT POUR LES BONS JOUEURS L'APPLICATION DE QUELQUES GRANDS PRINCIPES PERMET, SUR CERTAINS COUPS, DE PRENDRE LE PETIT AVANTAGE QUI PEUT SUFFIRE A FAIRE PENCHER LA BALANCE DU BON COTE.**

Pour sortir le plus rapidement possible, il est souhaitable d'avoir une répartition harmonieuse, avec, si possible, des pions sur toutes les cases (sauf peut-être les cases 1 et 2 au début) et pas trop de pions empilés sur la case 6; si vous suivez les principes de rentrée des pions expliqués dans la rubrique précédente, ce point ne devrait pas poser de problème...

Vous devrez cependant garder ce principe présent à l'esprit tout au long de la phase de sortie. Evitez de laisser des trous.

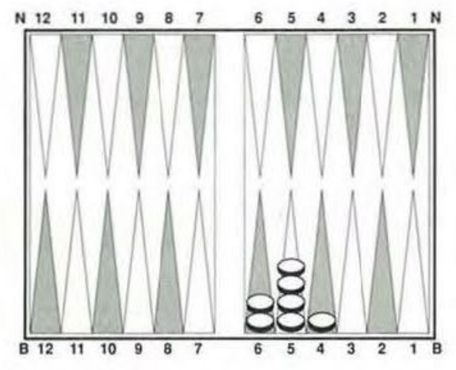
Particulièrement, essayez de ne pas laisser de trou à la case 4 ou 5, si vous avez encore beaucoup de pions sur la case supérieure.



1 *Blanc joue 6-1*

Enlevez le 6 et jouez B5B4 pluôt que B2B1.

Ne perdez pas de point inutilement; par exemple, dans le diagramme ci-dessous:

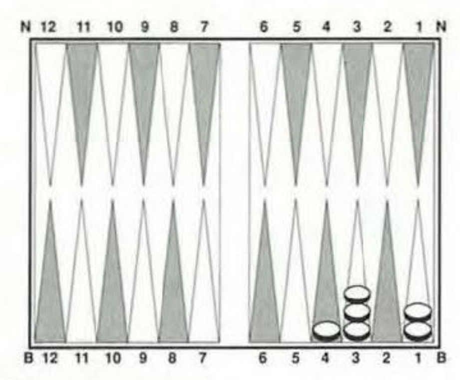


2 *Blanc joue 6-1*

Jouez le 1 de B5 en B4, et non de B6 en B5: statistiquement, vous êtes largement favori pour faire un 6 avant d'avoir sorti les 4 pions de la case 5. En jouant B6B5, vous perdrez un point par rapport à l'optimisation dès que vous faites un 6.

Un autre principe prime cependant celui des trous. Quand vous pouvez sortir un pion directement en utilisant un seul dé, faites-le toujours (on peut concevoir en théorie certaines positions rarissimes qui démentent ce principe, mais on n'a pas une chance sur mille de tomber dessus...).

Autre principe important: quand un dé semble défavorable, vérifiez toujours s'il n'existe pas une astuce pour vous en sortir au mieux...



3 *Blanc joue 5-2*

Si l'on ne réfléchit pas, on a tendance à sortir automatiquement le pion de la case 4 et à jouer le 2 de B3 en B1, laissant un trou à la case 2.

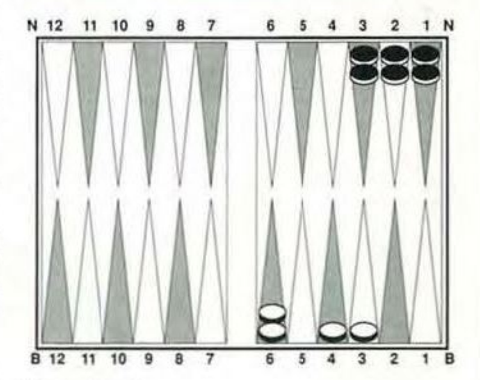
Cependant, en réfléchissant juste une ou deux secondes, on s'aperçoit qu'on peut faire beaucoup mieux en jouant B4B2, puis en sortant un pion de la case 3.

LA FIN DE SORTIE

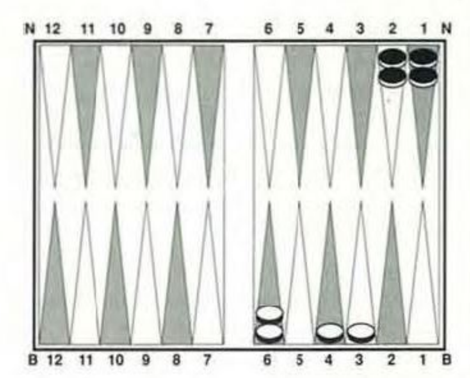
Si vous êtes en retard, et qu'il ne vous reste plus que quelques coups à jouer, vous devrez souvent opter pour des mouvements spéciaux qui vous permettront de profiter au mieux d'un éventuel gros double.

Si vous êtes en avance, vous devrez, au contraire, chercher le mouvement qui donne le maximum de sécurité...

EXERCICES



1 *Blanc joue 6-1*



2 *Blanc joue 6-1*

Solutions page 116

BENJAMIN HANNUNA

RALLONGEZ 89 (suite)

VOICI LA LISTE, COMMENCEE DANS NOS DEUX RUBRIQUES PRECEDENTES, DES NOUVEAUTES 89 DANS LE DOMAINE DES RALLONGES FINALES EN UNE LETTRE SUR UN MOT DEJA POSE...

GAINIERE
GALERE R, Z
GALLEC
GALLOT
GAMINA
GAMINER, Z
GANGUEE
GARANCEE, R, Z
GIRONNEE
GLASS
GLUCOSEE
GLUI
GONE
GOUREN
GRADER
GRANGEE
GRANITEE, R, Z
GROIES
GROUPAL
GUEA, E
GUERES
GUETREE, R, Z
GUEUSER, Z
HADJI
HERBEE, R, Z
HIP, T
HIVERNEE
HOSTO
HOT
HOTTEE, R, Z
HOUP
HOUPPEE, R, Z
HUCHET
IDEEL
ILET
IMPETREE
INCITANTS, E
INFATUER, Z
INSTIT
INTAILLEE, R, Z
IRIDIEN
JABLEE, R, Z
JACOT
JARD
JARRETA, E
JASERAN
JATTEE
JONCA, E
KAN
LAMBIC
LAMBICK
LANGUEE
LANGUIER
LAPSE
LATINO
LENTOS
LIARDA, E
LIFTIERE
LIPPEE
LIVET
LOCHA
LOCHEE, R, Z
LOSANGEE
LUGERS
LUNCHA, E
LUNETTEE
LYSATS
LYSEE, R, Z
MAC, N
MALI
MANIPE
MAQUEE
MARKKAA
MARMITEE, R, Z
MARNAISE
MASO
MATCHA, E
MATCHEE, R, Z
MEDIAL
MERDEE
MESSER
META
MILER
MINCIE
MINI
MIRO
MITIGEA, R, Z
MODULANTE, S
MODULOR
MOLY
MONOI
MONTOIRS
MORDORER, Z
MORFALE
MORGUEE, R, Z
MORNEE
MOUNDA
MOYENNER
MUSIQUEE, R, Z
MUSSEE, R, Z

CODIFICATION DE LA GRILLE

lettre double — lettre triple

mot double — mot triple

? joker

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique, que les mots figurant dans la première partie du Petit Larousse illustré 1989 et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

ENTRAINEZ-VOUS

Si vous désirez jouer cette partie, utilisez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot à trouver, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

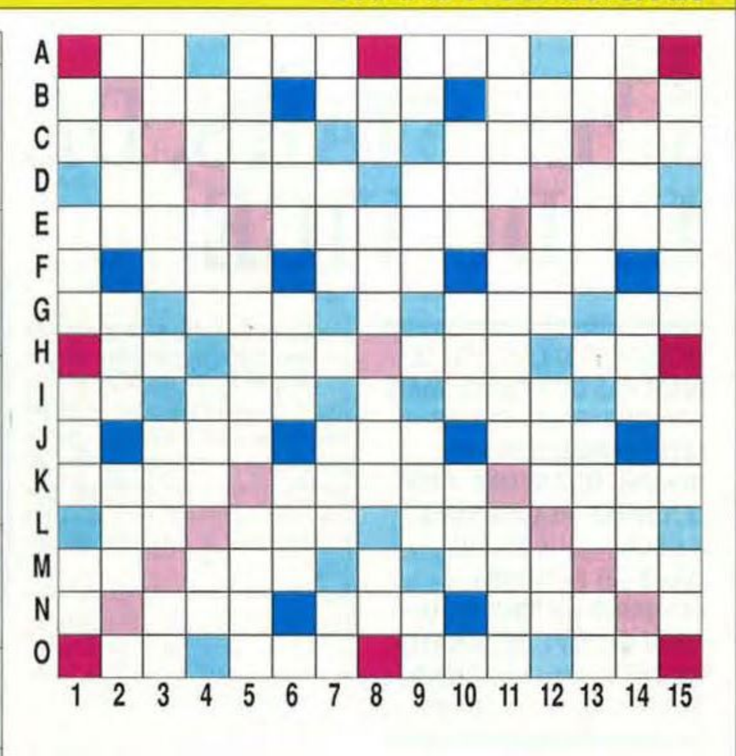
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A N X O F U ?			
O + E E A I N J	F(I)NAUX	H7	54
- D Y N G M E I	JEAN	10F	27
- E E C F T O ?	DYNE	11C	37
R R E E M G Q	F(R)(I)COTEE	8F	62
R R E E Q + T A	GYM	D10	28
- Q E I I P R U	TARTREE	K5	28
U U A A O D L	EQUIPIER	M8	100
U A + Z A N V S	LOURDA	15J	24
U V + M E I R T	SANZA (1)	L1	32
U M T + K C A I	VRAIE	2J	32
U M T C A + N L	KIF	F6	35
C N L + E E O L	TAXUM	12F	25
P G B E O O S	ENCOLLE	3D	66
P O + M A I E S	GOBES	5B	32
O M I + W T D S	ASPE	13C	38
O M I W T O + T	TAXUM (2)	12F	24
M W T + A A T L	DITO	1G	21
M A L + U U B S	WATT	2A	28
M U U + H E R S	BASAL	6J	30
I I E E N L O	HUMERUS	O3	94
I L O + H I R V	NIEE	4G	19
I L I V	RHO	14F	22
I L I	VE	14L	10
	IL	N12	8
	TOTAL		876

1er: Bruno Bloch, 876 points
Le signe - signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) SANZA: instrument de musique africain.
(é) TAXUM: unité dans une classification.

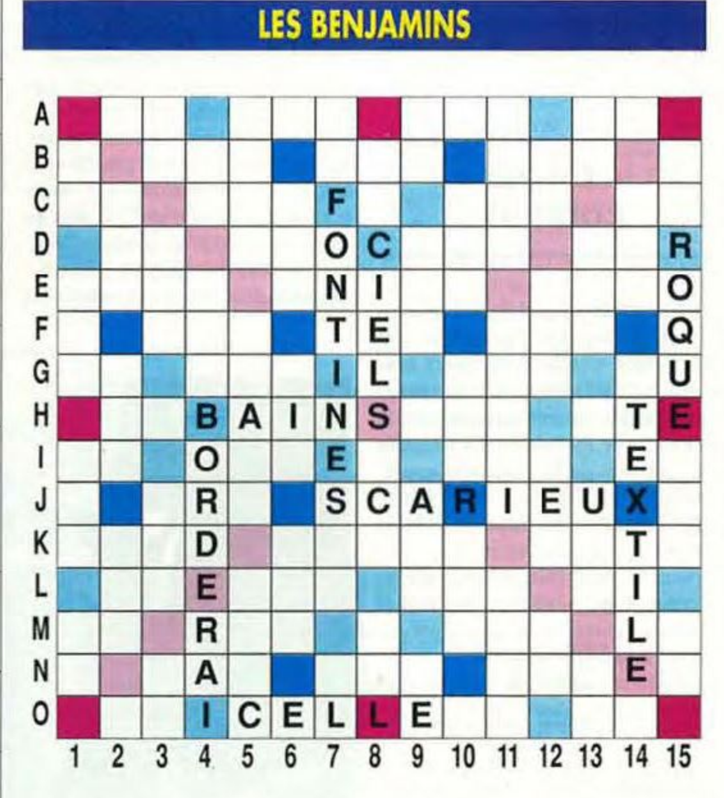
LE COIN DU STRATEGE

Voici une partie libre jouée en Coupe de France il y a trois ans entre Michel Battin et Jacques-Henri Muracciole. Jouez cette partie à la place de Jacques-Henri Muracciole, en vous munissant d'un cache: vous découvrirez à chaque fois votre tirage puis, à la ligne suivante, le coup qui a été joué, le coup de l'adversaire, et les commentaires éventuels...

BATTIN	Cumul	MURACCIOLE	Cumul
1. QUIET, H4, 40	40	EZTESHA HATEZ, 9E, 41 ZEES à la même place est aussi envisageable si l'on veut jouer une partie fermée. On garde ainsi la possibilité de poser AH au coup suivant.	41
2. BILAN, F6, 15	55	ES+DESJT JETS, 11C, 30 JETES à la même place gaspillerait un précieux E; le coup joué par Muracciole préserve l'excellent reliquat DES.	71
3. NIFE, 7E, 11	66	DES+AELN JALE, C 11, 22 Un coup où l'on espère que l'adversaire (qui a l'air d'avoir trop de consonnes...) n'a pas de S. JADE étant cependant meilleur (2 points de plus sans aucun inconvénient).	93
4. PUS, 15A, 27	93	DENS+SNI NES, 10F, 19 Ce coup laisse un mauvais reliquat sans pour autant fermer; nous préférons DENIS, D10, 20.	112
5. DER, 14B, 14	107	DINNS+RE INQUIETES, H2, 16 NES, D10, 10, n'ouvre rien et laisse un meilleur reliquat.	128
6. CA, G2, 12	119	DENRS+MO MANDERONS, 3F, 76	204
7. FOX, L2, 30	149	EEIOPRT POSTIERE, N1, 74 ISOPTERE en N2 ouvre un peu moins...	278
8. LUIT, 05, 24	173	EVGBAE? AVE, 4J, 28	306
9. EH, D12, 20	193	EGB?+OIA FOXEE, L2, 17 En possession du joker, on pourrait envisager d'ouvrir avec GOBE, 4C, 17; avec 130 points d'avance, ce n'est cependant pas obligatoire: mais il est plus gênant de se laisser un reliquat assez moyen...	323
10. MARNONS, M8, 72	265	ABGIO?+A BOA, 4D, 13 J.-H.M. n'a pas vu le scrabble: GABO(N)AIS, 14F, 64!	336
11. VERSE, J14, 32	297	AGI?+IWA IWAN, 11J, 26 On peut envisager (K) AWA, 15G, 41 qui ferme la grille en donnant 80 points d'avance: mais nous aurions nous aussi joué IWAN.	362
12. MUSC, O11, 36	333	AGI?+OKU KO(L)A, 15G, 41 Avec le P.L.I. 89, on jouerait sûrement OKA, 15H, 41, qui conserve le joker.	403
13. AY, I4, 31	364	GUI+OEEE WU, K11, 11 AGIR, L11, 18, est supérieur.	414
14. PI, O1, 12	376	GIOEEE+A EGAYEE, J3, 16 Le bon coup...	430
15. GIT, I10, 10	386	AIOE+U LUT, 8F, 10 L'adversaire ne pouvant plus scrabbler, on sait qu'on a gagné...	440
16.ER(S), J7, 19	405	AIEO AIR, K1, 8	448
17. DA, 1J, 3	408	E O ORE, L13, 6	454
reste LL	- 2		+ 2
	406		456



LES BENJAMINS



"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver au moins 12 Benjamins. Lesquels?

Solutions page 116

BENJAMIN HANNUNA ET BERNARD CARO

DES STARS, DES DOLLARS ET DU VICE

HOLLYWOOD CASTING, CE N'EST PAS DU CINEMA, MAIS PRESQUE. STARS ET STARLETTES, SEDUCTEURS DE RENOM, FINANCIERS, PRODUCTEURS, REALISATEURS, ILS SONT TOUS REUNIS DANS CET EXCELLENT SCENARIO DU TOUT NOUVEAU GROUPE ART LUDENS. REUNIS POUR LE MEILLEUR ET SURTOUT POUR LE PIRE...

Si vous aimez les Grandeur Nature, c'est que vous êtes un peu acteur dans l'âme. Avec le dernier scenario d'art ludens, la fiction devient réalité...

Passé composé

• Sunset Boulevard, le 6 décembre 1941: *Hollywood Casting*. Avec tout le gratin d'Hollywood, vous êtes invité à un cocktail par une grande compagnie cinématographique, la Goldmayer Pictures. On y décidera du casting de la prochaine superproduction du studio: *Shéhérazade, Princesse de Bagdad*. Voilà un scénario digne de Ben Hecht!

Pour chaque rôle (Shéhérazade, Prince Voleur, Infâme Vizir, etc) et chaque poste technique (réalisateur, scénariste, décorateur,...), il y a trois candidats en compétition. Rien que des stars, "of course". La concurrence est donc sérieuse pour ces personnages, mais aussi pour les financiers qui espèrent emporter le marché, pour les producteurs, les journalistes qui s'arrachent les scoops et les agents artistiques qui désirent avoir les plus grandes vedettes sous contrat. Pour départager tout ce beau monde, de vrais tournages de bouts d'essais sont organisés. Acteurs et techniciens y participeront, les premiers devant une caméra d'époque (qui contient un caméscope), les autres derrière. Une scène d'amour, d'intrigue ou de jalousie, jouée en costumes devant un décor de Palais des Mille et Une Nuits: de quoi faire rêver le grand public. Le trac n'empêche certes pas les fous rires, mais, au bout du compte, chacun est conscient que ces bouts d'essais sont aussitôt visionnés par le directoire du casting.

En effet, à l'issue de chacun des trois tournages, le directoire se réunit: les deux frères Goldmayer, la représentante du MPPDA (commission de censure de l'époque) et les deux producteurs qui vont juger du talent de chacun, débattre et voter. Dans un premier temps, il s'agit de faire grimper ou chuter les cotes au Box Office (en milliers de dollars), puis finalement de former une équipe complète de tournage.

Mais Hollywood ne serait pas Hollywood sans quelques magouilles et autres histoires louches. Si bien que ce n'est pas le seul talent qui est récompensé, mais tout autant l'art du bluff, le sens du calcul et le goût de la négociation. Sans parler des "petites histoires" qui abondent. Rares en effet sont ceux qui ne possèdent pas d'emblée un document confidentiel sur le vice caché de telle ou tel... A chacun de bien monnayer cette information, soit en dollars, soit en "influence". C'est à partir de là que tout un jeu d'intrigues et de pressions se déroule parallèlement au tournage des bouts d'essais. Peu à peu, du fait des rapports de forces et des réseaux qui se mettent en place sous l'égide des producteurs, un casting officieux se dessine sous les yeux des mieux informés. Et le directoire, qui n'est pas du tout à l'abri de ce jeu de pressions, risque fort de le refléter lors de son choix définitif. Cependant le MPPDA veille sévèrement sur la bonne moralité du casting gagnant, aidé en cela par quelques fins limiers (journalistes, détectives, assistantes). Pendant ce temps, plus discret mais néanmoins fort bien informé, le mage Maal, invité extraordinaire du studio, reçoit les hésitants pour une consultation de sa fameuse boule de cristal. C'est ainsi que certains scandales éclateront au grand jour. Dollars, coups de feu, suspense et émotions de toutes sortes sont au rendez-vous, d'autant que le 6 décembre 1941, c'est...la veille de Pearl Harbor!

Au total, un superbe JdRGN qui peut faire participer jusqu'à soixante-six joueurs ou joueuses, et qui nécessite pas moins de huit MJ, quatre comédiens, des maquilleuses, décorateurs, régisseur et autre vidéaste. Car le groupe Art Ludens s'oriente vers la production



Silence! On tourne une scène d'amour.

Après être passé aux aveux, l'espion nazi vient de se suicider sans que le mage Maal n'ait pu intervenir.




Pour conjurer la putréfaction qui envahit leur visage, les archéologues doivent signer un pacte avec leur sang.

de jeux de rôle vraiment spectaculaires. Association loi de 1901, Art Ludens est en train de se doubler d'une SARL. La tendance à la commercialisation des Grandeur Nature, avec plus de moyens et une meilleure organisation, se confirme ainsi nettement. L'esprit des jeux de rôle y est parfaitement respecté, et il ne peut que s'enrichir de la compétence de professionnels venus d'autres horizons comme le théâtre ou la vidéo. Les décors, le matériel de jeu (fiches de persos très concises mais très fonctionnelles, journal informatif, dollars plus vrais que nature,...) et la qualité des intervenants (comédiens et meneurs de jeu) sont remarquables en tout point. Hollywood Casting est un grand scénario, une production qui mériterait un oscar. On peut juste regretter que les actualités cinématographiques, qui introduisent plein écran cette soirée, soient pour l'instant réservées aux entreprises qui achèteront cet événement. Mais souhaitons que de nombreux adhérents se joindront à Art Ludens pour tester les autres superbes scénarios qui se préparent.
Art Ludens, 5, rue des Colonnes du Trône, 75012 Paris.
Tél.: (1) 43 44 77 66.

• Quatorze nations étaient représentées à la "Première Charte des Killers de Montpellier". Certes il n'y avait que vingt-huit joueurs et ce tournoi international (?) tenait plutôt de la rencontre entre amis. Néanmoins cette "coupe" de Killer a le mérite d'exister, car c'est un véritable tournoi dont l'enjeu (un superbe pistolet) est reconductible d'une année sur l'autre. Pour le garder définitivement il faut gagner la Charte deux années consécutivement. C'est l'association Amphère qui proposait récemment cette manifestation. Nouvellement née, cette association entre dans la grande famille des organisateurs de semi-réels en tout genre. Une de leurs dernières créations fut un scénario contemporain fantastique, se déroulant dans les années 50 dans le milieu de l'égyptologie. De retour de fouilles glorieuses en Egypte, une équipe d'archéologues et de spécialistes se réunit à Montpellier pour étudier des rapports étonnants entre cette région française et la plus vieille momie jamais mise à jour. Disparitions, enquête sur le terrain, sorcellerie et malédiction (voyez plutôt l'état du visage des personnages) étaient de la partie. Un thème classique mais pourtant peu abordé. Cet été Amphère fera certainement encore parler d'elle, et j'engage tous les rôlistes de l'Hérault, du Gard et d'ailleurs à les contacter.
Amphère, 12, rue des Ecoles Laïques, 34000 Montpellier.
Tél.: 67 66 31 10.

• Une initiative originale: un rallye touristique à thème médiéval. De conception classique, ce rallye proposait les 24 et 25 juin derniers une série d'épreuves (tests de connaissance, orientation, localisation) autour du Moyen Age. Organisé par les Loups de l'Apocalypse, cette forme peu usitée de GN mérite d'être plus connue. Si vous désirez en savoir plus, dans le but d'en organiser un vous-même, contactez cette association qui pratique de nombreuses formes de jeux.
Les Loups de l'Apocalypse, AJRM, Arnouville-les-Mantes, 4, rue des Prés, 78790 Septeuil.
Tél.: (1) 30 93 99 39.

Brèves rencontres

• Les Simuleurs (!) de l'Etoile Noire organisent un énorme GN du 29 juillet au 6 août en Bourgogne (Sennecey-le-Grand). D'ambiance *Cthulhu/Maléfices/Années Folles* (ça promet), ce GN devrait en faire frémir plus d'un. La participation aux frais est de 800 francs: pour une semaine de jeu et de prise en charge, ce n'est pas exagéré.
Les Simuleurs de l'Etoile Noire: Cyrille Bernizet, 16, rue des Sorbiers, 71240 Sennecey-le-Grand, Tél.: 85 44 92 17.

• Rhône Alpes Jeux de Rôle continue d'organiser des semi-réels à tout va. Si vous êtes dans la région lyonnaise, soyez sur vos gardes les 14, 15 et 16 juillet, dates des prochains scénarios.
RAJDR: 109, rue Garibaldi, 69006 Lyon.
Tél.: 78 24 69 82 ou 72 00 04 25.

• Le FLIP, qu'on ne présente plus et que vous ne devez pas rater, se déroulera bien du 3 au 13 juillet. Au programme pour les Grandeur Nature, un record européen: un GN par jour pendant une semaine! Vous pourrez y jouer:
- *Shanghaï 1927*, la célèbre production des Nuits de Ludos,
- Paradoxes récidive avec vingt-quatre heures non stop de médiéval fantastique (qualité paradoxale de rigueur),
- prohibition, racket et dollars avec le Fief du Dragon Diplomate
- la Guilde de Bretagne, les Semaines de l'Hexagone, Stratèges et Maléfices et le Risk sur le Club seront aussi présents.

De plus, chaque soir, une Murder Party sera organisée, et le groupe Alligator proposera pour la première fois un jeu de rôle géant pour les enfants, *La Conquête du Graal*. Alors si vous ne trouvez pas votre bonheur dans ce catalogue unique en France, écrivez-nous: vous nous intéressez comme cas d'étude.
Renseignements: Sylvaine Texier, Hôtel de Ville, 7 rue Béranger, 79200 Parthenay, Tél.: 49 94 03 77.

• Partez pour l'Irlande ou restez chez nous, mais jouez! C'est la proposition des Semaines de l'Hexagone pendant les vacances. En juillet et en août, Xavier Jacus organise de nombreuses activités ludiques et, bien entendu, Grandeur Nature.
Les Semaines de l'Hexagone: Xavier Jacus, 37, Route Nationale, 55200 Lérouville, Tél.: 29 91 34 88.

La malédiction de la momie plane sur l'assistance.

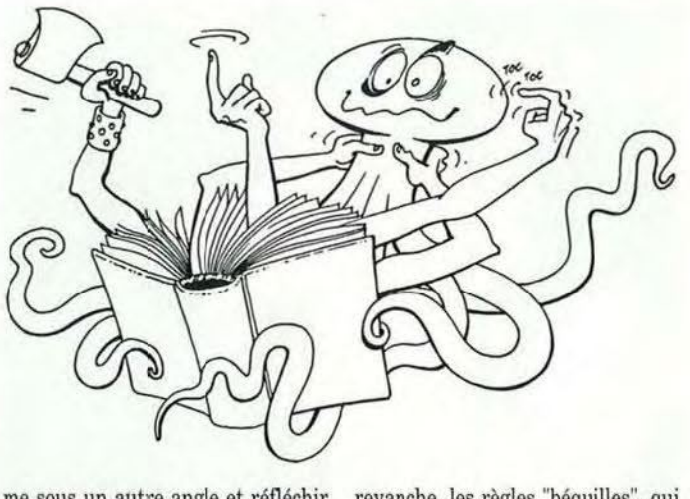


Professeur G.N.

Devant l'ampleur de l'actualité et compte tenu des violents maux de tête qui agitent son cerveau déjà fort embrouillé, le professeur GN ne fera pas cours ce mois-ci. Vous n'êtes pas tenu de faire une heure de colle en remplacement, mais sachez qu'il reviendra bientôt pour une interro écrite!

RENLO SUBLETT

ETRE EN REGLE



UN JEU DE ROLE S'ACCOMPAGNE TOUJOURS D'UN CARNET, LIVRET, OU MEME PARFOIS DE VERITABLES "ENCYCLOPEDIES" DE REGLES DU JEU: ON NE PEUT PAS Y COUPER! DEUX ECOLES SE SONT FORMEES SPONTANEMENT. CERTAINS MJ ESTIMENT QUE LES REGLES SONT UNE VERITABLE BIBLE ET QU'IL FAUT TOUJOURS LES SUIVRE AU PIED DE LA LETTRE. D'AUTRES PENSENT QU'IL NE FAUT GARDER DES REGLES QU'UN "MINIMUM VITAL" ET, SURTOUT, AGIR AU "FEELING". NOTRE BUT N'EST PAS DE RAVIVER LA POLEMIQUE, MAIS SIMPLEMENT DE VOUS DEMONTRER QUE REGLES ET PLAISIR DE JOUER NE SONT PAS INCOMPATIBLES.

Ca y est! Vous l'avez enfin ce "Bô Nouvô jeu" dont tout le monde parle. Vos amis aimeraient que vous les fassiez jouer *"quand tu veux... ce soir vers 18 heures par exemple!"*. Vous ouvrez donc la boîte... Enfer et damnation! La feuille de personnage fait 4 pages à elle toute seule et il ne vous reste que deux heures. Que faire?

Assimiler des règles

Il est sûr que vous ne retiendrez pas tout dès la première lecture, malgré les efforts "pédagogiques" des auteurs (exception notable: la première édition très compliquée d'*AD&D)*. Quand cela va mal, pensez que des centaines de MJ ont été dans la même situation que vous et qu'ils s'en sont sortis... Essayez ensuite de repérer la "pierre angulaire" du système. Autrement dit, trouvez la réponse à la question: *"Quand un personnage entreprend une action, comment décider si celle-ci est réussie ou ratée?"* Lisez le chapitre correspondant jusqu'à ce que vous ayez parfaitement pigé le mécanisme. Dans 90% des jeux, cela se limite à: *"lancez un dé à X faces"*. Ensuite, reprenez le livret de règles dans l'ordre: création de personnages, combat, magie, etc. Attachez-vous à comprendre les mécanismes fondamentaux et laissez de côté, pour l'instant, tout ce qui est "fioritures". Par exemple, sautez les pages remplies de tableaux, vous aurez le temps d'y revenir plus tard.

Concentrez-vous donc sur ce qui sera primordial au cours du jeu. Il existe un bon moyen pour faire le tri: tout ce qui se trouve écrit sur "l'écran du maître" ou dans le livret récapitulatif (s'il en existe un) est primordial. Tout le reste est secondaire. Cependant, il se peut que l'essentiel représente encore une masse importante à assimiler. Surtout, n'essayez pas d'apprendre par cœur les règles: vous n'allez pas passer un examen tout de même! Et puis, le "bachotage" est le meilleur moyen pour vous dégoûter des JdR. Il faut regarder le problème sous un autre angle et réfléchir sur le "pourquoi des règles" (les personnages s'essouflent. Pourquoi calcule-t-on cela ainsi et pas autrement?). En fait, il faut essayer de se mettre dans la peau de l'auteur au moment où il a décidé des règles de calcul. Vous verrez, vous retiendrez beaucoup plus vite!

Entre chaque chapitre, aérez-vous l'esprit, et, pour mieux vous imprégner des règles, tirez des personnages fictifs, organisez des semblants de combats...

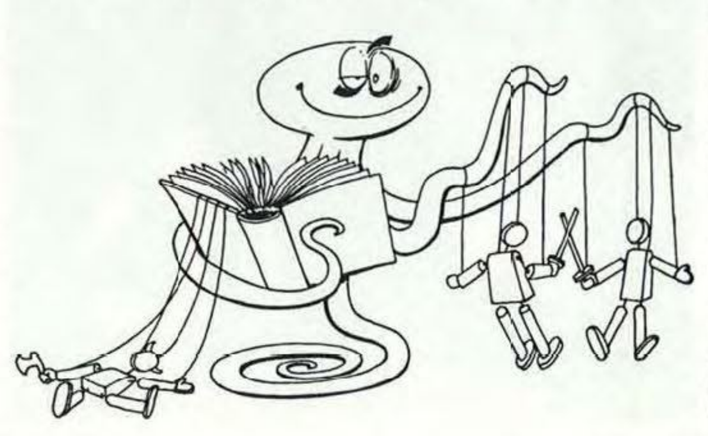
Faut-il modifier?

Vous comprenez enfin les grands principes du jeu, ainsi que quelques-unes de leurs applications? Il vous reste maintenant à faire le tri et à modifier les règles, si vous en ressentez le besoin.

Mais que peut-on changer? Il est évident que les règles "garde-fous", celles dont dépend tout l'équilibre du jeu, ne doivent pas changer d'un iota. Par exemple, si tout fonctionne avec des D100, n'essayez pas de les remplacer par 2D6, vous n'auriez pas fini de souffrir! En revanche, les règles "béquilles", qui ont été prévues pour régler des problèmes ponctuels, peuvent être modifiées selon votre goût et selon vos capacités. Par exemple, admettons que vous n'ayez pas envie de calculer le temps que les personnages peuvent rester sans dormir. Alors, en cours de jeu, quand vous penserez que vos joueurs ont accompli suffisamment d'actions, vous annoncerez: *"Le jour décline, il est temps de trouver un endroit pour dormir."* En résumé, tout ce qui est appelé "caractéristiques secondaires", "règles optionnelles", "bonus" peut entrer dans cette catégorie de règles "béquilles".

Un bon conseil: Pour vous repérer rapidement, entourez en rouge les règles "garde-fous" et en vert les "béquilles": cela vous sautera plus rapidement aux yeux en cas de relecture.

Souvenez-vous d'une chose: en général, plus un jeu a la réputation d'être compliqué, plus il est en fait détaillé, et donc utilisable par des débutants... à condition qu'ils ne paniquent pas. Par exemple, *Athenor* possède des règles remarquablement précises: 96 pages de simulation pure. Cependant, un MJ pressé ou paresseux peut parfaitement faire tourner une partie en ayant simplement lu le seul chapitre "Mécanismes du jeu" (4 pages). Il devra juste savoir se repérer dans le reste du livret en cas de besoin.



Ne transformez pas les règles au point de métamorphoser vos PJ en "mutants" incapables de rejouer au même jeu avec un autre MJ:

-*"Quoi? Tu as 28 en Force et 24 en Constitution?"*

-*"Ben oui! Avec Pierre on tirait 1D30 pour les caractéristiques au lieu de 3D6."*

Si vous n'arrivez vraiment pas à vous en sortir avec les règles don-

nées, vous pouvez les remplacer carrément par les règles d'un autre jeu que vous connaissez déjà. Après tout, ce qui fait un JdR, c'est d'abord son univers non? Cependant, cela ne marche pas à tous les coups. Il faut tout de même que les thèmes des deux jeux ne soient pas trop éloignés. Essayez de jouer à *Zone* avec les règles de *Bushido*, vous m'en direz des nouvelles! De même, certains jeux, à l'ambiance très spécifique sont inchangeables: jouer à *JRTM* avec d'autres règles que les siennes est inconcevable. Mais enfin, quand cette "technique" est possible, jouer ainsi peut être très amusant. A titre d'expérience, faites tirer à vos joueurs des personnages selon les règles de *Cthulhu*, et faites-leur jouer un scénario de *Trauma*...



Dernier point: quand vous avez effectué vos modifications, faut-il mettre vos joueurs au courant? Cela dépend! Evidemment, s'ils ont déjà joué au jeu proposé, mieux vaut les prévenir. Par contre, si vous avez affaire à des néophytes, ne leur signalez que ce qu'ils peuvent remarquer: "*Oui, sur ta feuille de perso, tu laisses "Distance maximum de saut en longueur" en blanc. Je ne m'en servirai pas!*"

De toute façon, n'oubliez pas qu'en cas de protestation, c'est vous le maître suprême, et que les décisions finales vous appartiennent!

En piste!

L'heure fatidique est arrivée. Vous vous retrouvez donc, trônant à une extrémité de la table, vos joueurs attendant le "top départ".

Respirez un bon coup, même si vous ne maîtrisez pas les règles, certains artifices "berneront" vos joueurs.

Quand vous ne savez pas quel est le résultat de l'action d'un joueur, surtout ne feuilletez pas les règles en disant: *"Attends une minute... je vais trouver."* Le temps que vous arriviez à la bonne page, que vous retrouviez ce qui vous intéresse et que vous le lisiez, les joueurs auront décroché. Alors, improvisez! Il suffit que ce soit cohérent et que vous ayez l'air sûr de vous. L'exemple de ce type de bidouillage étant le "jet de caractéristiques", bricolé par les joueurs d'*AD&D* pour combler une lacune des règles... et qui s'est vu intégré dans la seconde édition du jeu.

L'autre danger en cas d'hésitation est d'entendre un des joueurs vous débiter d'une voix monocorde *"armes tranchantes, tableau B 12, page 56 du deuxième livret"*. Cela part d'une bonne intention, mais cela nuit à l'ambiance du combat, et peut vous discréditer aux yeux des autres joueurs. Pour éviter de telles situations, il n'existe pas de remèdes, si ce n'est jouer avec des novices. Si, cependant, une telle situation devait se présenter, remerciez le joueur, allez voir le tableau qu'il vous a indiqué, et reprenez le cours du jeu comme s'il ne s'était rien passé.

Méfiez-vous aussi de cette "race" de joueurs qui ont soigneusement mémorisé les règles, ceci afin d'en tirer toujours le meilleur parti. Ils interviennent quand leur PJ est en cause et n'hésitent pas à réagir violemment si vous ne vous pliez pas à leurs conseils.

Bien sûr, c'est vous le MJ! Mais en cas de situation vraiment inextricable (du genre combat généralisé, avec usage de la magie par les deux groupes, et chaque PJ appliquant sa petite technique personnelle), les joueurs seront souvent de bon conseil.

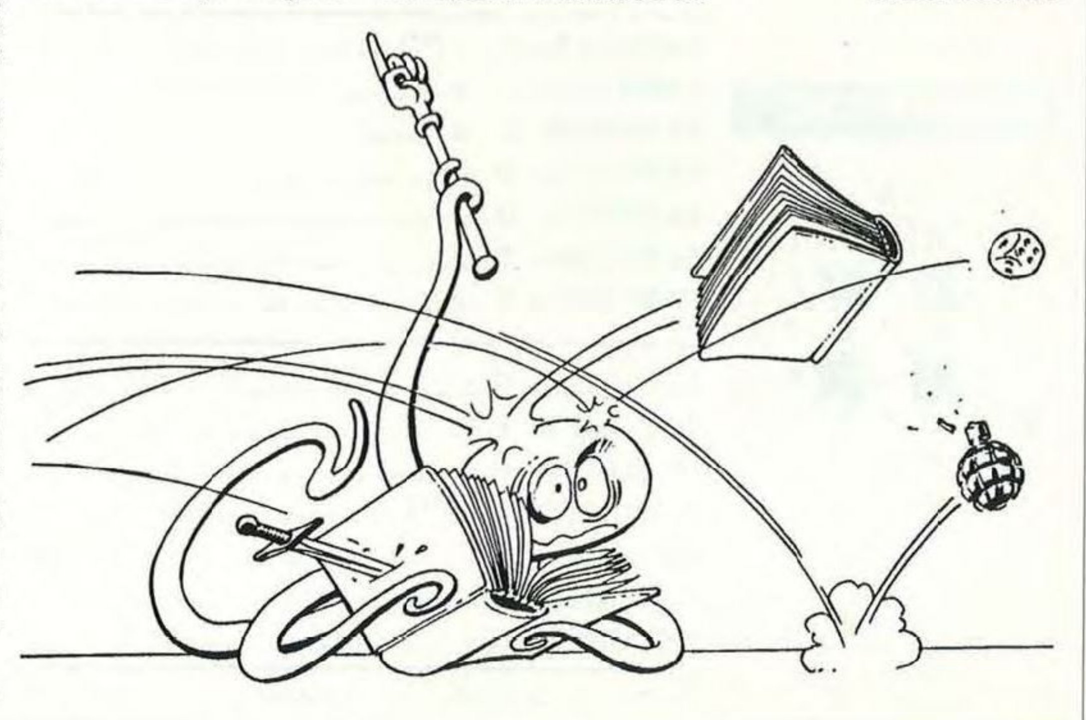
De toute façon, nous vous répétons que pour une première partie, il suffit de commencer avec des règles épurées. Vous introduirez les fois suivantes ce que vous avez négligé. Ceci est particulièrement valable pour le combat. Commencez en vous contentant de savoir par exemple qui frappe en premier, comment, quels dommages il occasionne. Par la suite vous pourrez vous soucier de la localisation des coups, du rechargement, d'un enrayement possible... En gardant à l'esprit que si une règle ne vous plaît pas, vous pouvez la supprimer ou la remplacer par une invention de votre cru.

A partir du moment où vous connaissez le système de résolution des actions, vous pouvez régler tous les problèmes. Par exemple, le jeu utilise 1D100 pour donner les résultats des différentes actions. Un joueur veut tenter un acte qui ne rentre dans le cadre d'aucune compétence connue. Demandez-lui de jeter 1D100. Vous pourrez, par exemple, opter pour la règle: plus il fera un score élevé, plus son action sera réussie. Mais rien ne vous empêche de faire le contraire (le score est élevé, c'est raté!) ou bien d'alterner les deux méthodes.

De toute façon, la meilleure façon d'assimiler des règles est de faire jouer. Rien ne remplace la pratique!

Ce qui compte dans un JdR, ce ne sont pas les règles, ni l'application que vous en faites! Le plus important c'est l'histoire que vous êtes en train de créer, vous et vos amis! Les règles ne comptent que dans la mesure où elles contribuent au bon déroulement de la partie. Elles sont, en quelque sorte, une charpente, et ce sont votre fantaisie et votre imagination qui constitueront en fait un jeu de rôle. N'oubliez donc pas que dans le domaine de l'imaginaire, tout est possible..

TRISTAN LHOMME



JEUX DE LETTRES

LES MOTS CASSES

Groupez ces huit mots de quatre lettres deux à deux.
En mélangeant les lettres de chaque couple ainsi obtenu, vous devez trouver un mot de huit lettres.

KALI

VELD

ZOES

TORR

ETAU

VOUS

TORE

AMIS

LA GRILLE MYSTERE

	D		A		A	
C	?	N	?	A	?	E
	G	■	T	■	I	
A	?	R	?	O	?	E
	E	■	Q	■	A	
B	?	O	?	E	?	S
	S		E		O	

Trouvez les neuf lettres qui permettent de reconstituer cette grille. Les six mots ainsi formés doivent figurer dans la partie noms communs du Petit Larousse Illustré édition 89 (les conjugaisons sont autorisées).

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires.

OHE
BYE

GONE
GARS

SNIF
BERK

RAVIE
JOICE

LIVRE
ATLAS

LES ANAGAMMES

Une anagamme est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi, FARGUES scrabble sur les lettres de FILOUTE et RECUMES sur celles de REPANDU.

FARGUES+ F = (**)..............................
FARGUES+ I =..............................
FARGUES+ L =..............................
FARGUES+ O =..............................
FARGUES+ U =..............................
FARGUES+ T =..............................
FARGUES+ E =..............................

RECUMES+ R =..............................
RECUMES+ E =..............................
RECUMES+ P =..............................
RECUMES+ A = (**)..............................
RECUMES+ N =..............................
RECUMES+ D =..............................
RECUMES+ U =..............................

Les astérisques signalent le nombre de solutions.

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles avec lesquels vous devez trouver des mots nouveaux entrés dans le Larousse 89 (on ne conjugue pas).

ABOUT+B= ....
DAHIR+C= ....
COTER+K= ....
NOUES+Q= ....
ROBER+K= ....
RONEO+Z= ....
CODAI+Z= ....
BACON+E= ....
VALSE+T= ....
ETOLE+A= ....

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-neuf mots cachés? Pensez aux nouveaux mots apparus dans le P.L.I. 89 (Voir rubrique de Scrabble page 96). On peut, ici, conjuguer.

NA—E
PA—ANE
JO—CE
—AZE
BU—A
—INETTE
BA—AI
NE—S
TRI—
HOU—QUE

ESCAMOT

A partir du mot de trois lettres, ROI, rajoutez à chaque fois une lettre (en changeant éventuellement l'ordre) pour trouver le mot correspondant à la définition donnée.

R O I	
_ _ _ _	Obscur
_ _ _ _ _	Tige de rotang
_ _ _ _ _ _	Apprenti boulanger
_ _ _ _ _ _ _	Mât ou voile
_ _ _ _ _ _ _ _	Employé du rail
_ _ _ _ _ _ _ _ _	Considérable
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _	Monsieur Untel
_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	Retardant, différant.

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplissez les cases par les lettres des tirages correspondants en en changeant l'ordre.
Et attention aux mots 89!

D E E I M N R S U:

Tant qu'ils ne les dérangent pas, les _ _ _ _ _ _ _ _ _ sont rarement inquiétés par les _ _ _ _ _ _ _ _ _

A E L M R T U:

Ce _ _ _ _ _ _ _ est un _ _ _ _ _ _ _

A C E E N O R T:

En dépit de sa couleur, l' _ _ _ _ _ _ _ _ ne contient pas de _ _ _ _ _ _ _ _

A E G I N R S U:

L'assistance s' _ _ _ _ _ _ _ _ contre la brutalité du _ _ _ _ _ _ _ _

D E I N O R S T:

Il y a peu d' _ _ _ _ _ _ _ _ où l'on trouve encore des _ _ _ _ _ _ _ _

Solutions page 116

GIN-RUMMY

(Traditionnel)
Joueurs: 2

Matériel:
• un jeu de 52 cartes

Objectif: former des combinaisons pour se défausser le plus vite du maximum de ses cartes.

Préparation: chaque joueur est donneur à tour de rôle. Le donneur distribue les cartes, une à une, face cachée. Après avoir ainsi donné dix cartes à chacun, le donneur retourne la suivante, qui constitue le début de la pile de rejet. Le reste des cartes forme le talon, placé à côté de la carte retournée.

Marche du jeu: son adversaire, puis le donneur, peut choisir de prendre ou de ne pas prendre la carte retournée. Celui qui prend cette carte écarte sur la pile de rejet une carte de son choix. Puis chaque joueur à son tour prend, soit la dernière carte rejetée par l'adversaire, soit la carte supérieure du talon. Il écarte en échange une carte (qui peut être la même) sur la pile de rejet.
Les joueurs s'efforcent ainsi de constituer dans leur main des combinaisons.

Combinaison: une combinaison consiste en un groupe de trois cartes ou plus:
- famille: trois (brelan) ou quatre (carré) cartes de même hauteur,
- séquence: trois cartes ou plus de même couleur et se suivant dans l'ordre naturel (As, 2, 3,... Dame, Roi).
L'As est considéré comme la carte la plus basse et il ne peut donc être rattaché dans une séquence qu'au 2, et non au Roi.

Sortie: à son tour de jeu, un joueur peut "sortir": c'est-à-dire qu'il abat ses combinaisons d'un côté, et les cartes qu'il n'a pas réussi à assembler devant lui. Seule condition: la somme des valeurs des cartes restantes doit être inférieure ou égale à 10 (les As valent 1, les 2 valent 2, ... et les figures valent 10). A ce moment, son adversaire étale devant lui ses combinaisons, puis essaye avec ses autres cartes de compléter les combinaisons du joueur sortant.
Ensuite, les joueurs comparent les totaux des valeurs des cartes leur restant. Si le joueur sortant a un total inférieur à son adversaire, il gagne un nombre de points égal à la différence des totaux. Sinon, son adversaire réalise un "undercut" et gagne 25 points plus la différence des totaux.

Gin: si le joueur qui sort abat toutes ses cartes en formant des combinaisons, il fait "gin". Son adversaire abat à son tour ses combinaisons mais ne peut pas poser de carte sur les combinaisons du joueur qui vient de faire gin. Ce dernier gagne 25 points plus le total des valeurs des cartes restant en main de son adversaire.

Manche: les points de chaque coup sont additionnés. Une manche est gagnée en 100 points. Quand ceux-ci sont atteints par un joueur, il marque 100 points supplémentaires, et chacun marque 25 points par coup gagné durant la manche. Si le perdant n'a pas gagné un seul coup, le gagnant double ses points. Cela constitue les totaux de la manche.

Partie: les totaux de chaque manche sont additionnés pour le gain de la partie qui se joue généralement en 1 000 points.

VARIANTES

• Oklahoma Gin
La carte retournée durant la distribution indique la valeur maximale des cartes pouvant rester en main lors d'une sortie. S'il s'agit d'un As, les joueurs doivent sortir en faisant "gin". Dans tous les cas, la carte retournée peut être prise normalement, et il faut alors bien se remémorer sa valeur.
Par ailleurs une innovation est introduite dans les scores sous la forme des "extra-coups". Lorsqu'un joueur réalise un "undercut", il marque un "extra-coup". Lorsqu'un joueur fait gin, il marque deux "extra-coups". Les "extra-coups" comptent à la fin de la manche pour 25 points. La manche est jouée en 200 points et la partie en 2 000 points.

• Hollywood Gin
Trois parties sont jouées en même temps, que ce soit sous la forme traditionnelle ou sous la forme de l'Oklahoma Gin. Elles sont notées dans trois colonnes différentes.
Quand un joueur gagne son premier coup, il marque seulement dans la première partie. Mais il inscrit son second score dans la première et dans la deuxième partie; son troisième et les suivants dans les trois.
Quand la manche a été gagnée dans la première partie, on ne marque plus que dans les deux autres, et quand la manche a été gagnée dans la deuxième, on ne marque plus que dans la troisième.

STRATEGIE

Nous examinerons tout d'abord le jeu de base, avant de voir les spécificités de l'Oklahoma.
Il n'est pas rare qu'un joueur sorte alors que moins de dix cartes ont été défaussées: il ne faut donc pas perdre de temps et prendre, par exemple, une carte qui ne permet pas de former immédiatement une combinaison.
Par ailleurs la plupart des coups hors "gin" se terminent avec deux combinaisons seulement. On peut donc envisager une main gagnante consti-

tuée de deux combinaisons "normales" et d'une troisième, "fausse", formée de cartes dont la valeur totale est inférieure ou égale à 10. Cette méthode est plus efficace que la recherche de trois combinaisons normales.
Enfin il faudra partager ses choix entre le jeu offensif et le jeu défensif. Le jeu offensif consiste dans la recherche de ses propres combinaisons, sans se préoccuper de l'adversaire.
Le jeu défensif concerne les cartes à rejeter, qu'il faut choisir en fonction du jeu supposé de l'adversaire. Il est en effet possible d'analyser le jeu de l'adversaire en fonction de ses propres cartes et de celles que cet adversaire rejette.
Dans la variante Oklahoma, les rapports entre jeu offensif et jeu défensif ne changent pas si la carte de sortie est forte (8 ou plus). En revanche, si sa valeur diminue, il vaut mieux rechercher une troisième combinaison normale.
Une remarque équivalente peut être faite pour la durée du coup: celle-ci augmente quand la valeur de la carte de sortie diminue.
La succession des différentes cartes de sortie implique donc une variété des choix tactiques selon les coups, et c'est bien ce qui fait l'intérêt de cette variante.
Il faut y ajouter le système de marque des "extra-coups" qui rend aussi plus attrayante la recherche du "gin". Si l'on possède rapidement un bon jeu potentiel, il peut valoir le coup de rechercher le gin plutôt qu'une sortie simple.

TYPOLOGIE
- **Matériel:** Cartes
- **Objectif:** Défausse
- **Mécanisme:** Combinaisons


1. Une main de "sortie". Le joueur peut étaler deux combinaisons: la séquence du 4♠ au 8♠ et le brelan de Dames. En rejetant le 9♥, il lui restera 8 points.


2. Après la "sortie". L'adversaire étale lui aussi deux combinaisons, place le 3♠ à la suite de la séquence de la figure 1 et conserve trois cartes d'une valeur totale de 12 points. Le joueur sorti gagne pour ce coup: 12 - 8 = 4 points.


3. Une main de "gin". Le joueur peut étaler trois combinaisons: la séquence du 10 ♦ au Roi de ♦, le brelan de 3 et le brelan de 6. Il rejettera le 5♣.


4. Un choix variable selon la carte de sortie et la stratégie:
- si la valeur de sortie est supérieure ou égale à 7, le joueur peut prendre le 3♣ rejeté par l'adversaire et sortir en étalant les deux combinaisons de Valets et de 7, et en rejetant le 10♥;
- si la valeur de sortie est inférieure à 7, le joueur doit chercher une troisième combinaison en tirant la carte supérieure du talon;
- dans tous les cas, le joueur peut rechercher le "gin" en espérant tirer un 2.

FRANÇOIS PINGAUD

DANS LE RETRO

DAMES

Championnat de la ligue Provence-Alpes-Côte-d'Azur
Victoire inattendue: Nicolas-René Pestour l'emporte devant les frères Luc et Claude Crevat du club d'Aix-en-Provence. Le favori Stéphane Faucher ne termine que quatrième. En série Honneur, Yves Lorenzo devance Michel Revest (Toulon) malgré une défaite contre ce dernier. En série Promotion, le junior toulonnais Pascal Hontarrède l'emporte nettement devant José Capdevilla (Puget/Argens), Christophe Retière, 14 ans (Puget/Argens) et Camille Chauvet (Anthéor).

Championnat de la ligue Nord-Picardie
Les dernières phases se sont déroulées à Desures (Pas-de-Calais) le dimanche 16 avril. En série Nationale, le Rémois Fidèle Nimbi termine invaincu devant l'Amiénois Gérard Fontier et le Compiégnois Serge Minaux. L'ex-tenant du titre, le Lillois Jean d'Almeida ne se situe qu'à la quatrième place. En série Excellence A, l'Amiénois Gérard Martin remporte la victoire devant le Rémois Raphaël Martens. Classement des autres séries:
Marc Pinet (Compiègne) en Excellence B, Pierre Swaertvaeger (Lille) en Honneur A, Jean-François Lapraye (Amiens) en Honneur B, M. Le Hinguerat (Capelle-la-Grande) en Promotion A, Olivier Wallois (Desvres) en Promotion B, Jean-Claude Fatome (Lille) en Promotion C, Jean-Pierre Fatome (Lille) en Promotion D et Pascal Héron (Beauvais) en Promotion E.

Championnat de la ligue Centre-Ouest
C'est à Parthenay le 16 avril dernier que le Rochefortais Gaëtan Merceron, 17 ans, est devenu champion de la ligue après une lutte très serrée contre ses adversaires René Terciers (Tours) et Eric Bouzidi (Nantes). Une confirmation donc pour le vice-champion de France Juniors 1989 qui se rend à Tallin au championnat du monde Juniors. Dans les autres séries, victoire du Nantais Souvandy (Honneur), de A. Prouteau de la Roche/Yon (Promotion A), du Nantais Avenard (Promotion B) et de H. Prouteau des Sables-d'Olonnes (Promotion C).

Championnat de Pointe-à-Pitre
Félicien Comperr l'emporte in extremis devant MM. Coudair et Forbin puisque cinq joueurs pouvaient encore prétendre à la victoire lors de la dernière ronde. En série Honneur, M. Sotier l'emporte devant MM. Cairo et Nortia. En série Promotion, la victoire est par contre facile pour M. Cadenet.

Championnat de Picardie
Ce championnat en a surpris plus d'un, puisque le favori Serge Minaux (Compiègne) ne termine que troisième, derrière Francis Descroizette (Beauvais), champion 1988 et l'Amiénois Dominique Thiney qui confirme sa valeur. Il avait en effet remporté le championnat de France 88 série Honneur à Sorgues. Dans les autres séries, ce sont les Beauvaisiens Jean-Claude Guilloy et le jeune Mathieu Lavieuville (18 ans) qui l'emportent.

Championnat du Nord
82 damistes se sont affrontés deux dimanches de suite, les 30 avril à la salle des sports de la Chapelle-d'Armentières et le 7 mai au siège du Damier Club Lillois pour une confrontation finale. Celle-ci a été marquée par la domination de Tourcoing en série Excellence; le titre est revenu à Philippe Loncke et seul Claude Chapron (Seclin) a pu s'intercaler entre les joueurs tourquennois. Il faut souligner aussi la performance des jeunes joueurs de la Chapelle-d'Armentières et les succès des scolaires de Douchy-les-Mines et de Wattrelos. Les épreuves se sont disputées selon le système suisse avec huit joueurs par série et chez les scolaires, selon le système "toutes rondes".
Série Excellence A: 1. Loncke (Tourcoing): 7, **2.** Charles (Tourcoing): 7, **3.** Chapron (Seclin): 5, **4.** Egels (Tourcoing): 4, **5.** Gossart (Tourcoing): 4.
Série Excellence B: 1. Bouche (La Chapelle-d'Armentières), **2.** Swaertvaeger (Lille); 7, **3.** Carlier (Lille): 5, **4.** Kondrachoff (Lille): 4, **5.** Bouveur (La Chapelle): 3.


Géry Bouche (à gauche), champion du Nord en Excellence B.

Série Honneur A: 1. Logié (La Chapelle): 7, **2.** Labis (La Chapelle): 5, **3.** Potier (Seclin): 5, **4.** Savel (Anzin): 4, **5.** Stankiewicz (Lille): 4.



Tournoi international du PAC: record de participation avec 144 joueurs.

Série Honneur B: 1. Milleville (La Chapelle): 8, **2.** Dal (Seclin): 6, **3.** Samyn (La Chapelle): 4, **4.** Descamps (Lille): 4, **5.** Noé (Lille): 4.

Série Promotion A: 1. Rembert (Cappelle): 7, **2.** Baert (Lille): 5, **3.** J.P. Fatome (Lille): 4, **4.** J.C. Fatome (Lille): 4, **5.** Martel (Lille): 4.

Série Promotion B: 1. Ruffi (Anzin): 7, **2.** J. Leclercq (Lille): 6, **3.** F. Bouche (La Chapelle): 5, **4.** Jennequin (Cappelle): 5, **5.** Mme Bouche (La Chapelle) et Huyghe (Cappelle): 4.

Série Promotion C (Open): 1. Rogier (Lille): 7, **2.** Delepine (Lille): 6, **3.** Rakha (La Chapelle): 5, **4.** Hasdenteufel (Douchy): 4, **5.** Bernard (Lambersart): 4.

Série Amateurs: 1. Gesquière (Mons-en-Barœul): 8, **2.** Marit (Hautmont): 5, **3.** Demanet (Hautmont): 4, **4.** Vandamme (Halluin): 4, **5.** Decroix (Anzin): 4.

Scolaires A: 1. Fisher (Douchy): 12, **2.** Bernard (lambersart): 10, **3.** Noël (Douchy): 9, **4.** Melle Dardenne (Douchy): 8, **5.** Melle Cauwelier (Seclin): 7.

scolaires B: 1. Dardenne (Douchy): 12, **2.** Florin (Wattrelos): 12, **3.** Dautremepuis (Wattrelos): 8, **4.** Melle Geraert (Seclin): 8, **5.** Steux (Wattrelos): 7.

Tournoi de Die

Organisé par M. Leblond, le tournoi de Die a été remporté par le Lyonnais Dugas devant Chappel (Valence) et Chatelet (Villeurbanne). Le Marseillais Foucher remporte la série Honneur et Perret de Montélimar la série Promotion.

Tournoi international du PAC

Le Paris Aérospatiale Club, sous l'égide de la FFD a organisé le 4 mai dernier un tournoi Open international à Paris. 144 personnes au total ont participé à cette rencontre, venus d'horizons très variés, des Soviétiques, des Hollandais, des Belges, des Français. Etaient aussi présents, Vladimir Agafonov (URSS), l'un des meilleurs joueurs soviétiques et surtout recordman du monde des parties jouées en simultanée (160 damiers), Pieet Roozenburg (Hollande), quatre fois champion du monde de 1948 à 1956 et parmi les Français, Luc Guinard et Raoul Delhom, trois fois champion de France tous les deux. Dans la série Excellence, c'est Piet Roozenburg qui l'emporte devant Luc Guinard et Vladimir Agafonov. Résultats dans les autres catégories:

Classement Honneur: 1. Pare Youssous (Burkina Faso), **2.** M. Cussac (Issy-les-Moulineaux), **3.** M. Ramassamy (Noisy-le-Sec).

Classement Promotion: 1. Labis Albert (Lestrem), **2.** M. Taquet (Paris), **3.** Daumé (Paris).

Classement Amateurs: 1. M. Leray (Noisy-le-Sec), **2.** Thévenoux (Paris), **3.** Zeau Pascal (Les Ulis).

Dans la catégorie amateurs, de très jeunes joueurs se sont rencontrés, et le plus jeune d'entre eux, Marc Délia, n'avait pas plus de 10 ans.

QUAND LE JDR JOINT L'UTILE A L'AGREABLE...

Une nuit d'initiation au jeu de rôle... dans un train, voilà ce qu'a organisé Franck Gastecelle. De Créteil à Nice, des étudiants d'IUT de la France entière, novices en la matière, ont ainsi pu se familiariser aux techniques du JdR. Cinq maîtres de jeu, que Franck avait recrutés dans son IUT, ont initié de minuit à cinq heures du matin des jeunes aux techniques de *R.O.L.E.*, (pour la simplicité de ses règles), mais aussi à celles de *D&D*, de *L'Appel de Cthulhu*, de *Maléfices* et de *Mega*. Le contrôleur des wagons de première classe où se déroulaient ces initiations, médusé, s'est même laissé prendre au jeu! Cette animation rentrait dans le cadre du voyage vers les Troisièmes Téciades organi-

sées cette année à Fréjus par les étudiants de l'IUT de Techniques Commerciales (T.C., d'où le nom de la manifestation), qui ont accueilli étudiants et entreprises de toute la France, pour des rencontres sportives, culturelles et professionnelles. Le but est de s'y faire remarquer par les entreprises pour d'éventuelles offres professionnelles. Franck est bien parti! D'autant qu'il songe élargir l'an prochain la manifestation elle-même au domaine ludique. Pour l'instant en effet, l'accent a été mis sur les compétitions sportives, mais Franck pense que dynanisme et compétence doivent aussi passer par d'autres challenges, comme les rencontres ludiques! Lors des Quatrièmes Téciades, qui se dérouleront justement en Seine-et-Marne, il y a fort à parier que seront inscrits au programme JdR et grands classiques. Voilà qui plaira certainement aux entreprises!

JEUX A LA FOIRE-EXPO DE POITIERS

Le jeu s'est taillé une jolie part lors de la foire-exposition de Poitiers, qui s'est déroulée du 29 avril au 8 mai. Un mini-salon des jeux d'entreprise et d'initiation à l'économie, en direction des enfants, des jeunes lycéens et des étudiants a été mis en place par le service économique du district. En fait, ce salon s'inscrivait dans une démarche plus globale, menée dans la ville, où l'on pense que la familiarisation à l'économie dès le plus jeune âge favorise la création d'entreprise et l'esprit d'initiative. C'est donc sur une idée de M. Jacky Denieul, chargé des initiatives locales qu'a eu lieu ce mini-salon, en partenariat avec des organismes ludiques ou économiques. M. Troubat, responsable du magasin de jouets Patoche a présenté tous les jeux grand publics, existants dans le domaine visé, à savoir: *Ambition, Maxi Bourse, Les Dents de la Pub, Acquire, Monopoly, Fou de Pub*...
M. Blin, du Centre d'Information et d'Orientation de Poitiers a présenté son jeu *Apprenons à fabriquer un vélo*, France-Télécom a mis à la disposition du public *La Loi du Marché*, sur vidéo-disque. Le Crédit Agricole de la Vienne a lancé *Le Jeu de la Corbeille*, l'ONISEP son jeu *Ecopoly* et le Centre Régional de Documentation Pédagogique de Poitiers *1,2,3, Entrons dans l'Entreprise*, réalisé par des enseignants de Cognac et des chefs d'entreprise (ce jeu est une combinaison des 7 familles, du Loto et du Monopoly). M. Charvin, créateur du *Grand Jeu des Affaires* est venu le présenter et a vu s'affronter une dizaine de juniors entreprises ou autres associations étudiantes de Poitiers. Tous ces jeux ont fait l'objet de démonstrations et d'initiations en direction des jeunes. Jolie initiative, mais la ville lance déjà un appel au partenariat pour le montage d'un projet plus ambitieux!

CLUSES: 1re CONVENTION DE JEUX

La MJC de Cluses organisait les 6 et 7 mai derniers la première Convention des jeux de rôle et wargames, qui a intéressé de nombreux amateurs et néophytes. Il s'agit en effet d'animations, d'expositions et de séances initiatiques à *D&D, Star Wars, Marvel Super Heros, Maléfices*... Autour des wargames se pressèrent de nombreux curieux, d'autant que Laurent Mariette, président de la Fédération Française des Jeux d'Histoire et champion de France a présenté plusieurs types de batailles: Romains contre Numides, Croisés contre Byzantins ou encore GI contre Viêt-cong! Outre les initiations au jeu de go et aux JdR sur ordinateur, ce qui a le plus retenu l'attention du public fut le Killer et le GN organisés samedi soir et dimanche après-midi. Crépuscules,

Cluses: micro, go, Killer et jeux d'histoire, mais surtout jeux de rôle.



le club de JdR de la MJC avait imaginé de faire tuer les victimes du Killer avec de l'eau (pistolet à eau, pompe à vélo, ballon de baudruche..., le plus sec, Hafed El Otmani gagnant la partie!). Enfin, pour son GN Carbone et Chlorophylle, cthulhien à souhait, Crépuscules a créé un virus paralysateur de cerveaux, qui devait se déverser sur toute la ville! Il n'y eut que six participants à ce GN, tirés au sort, les bienheureux, mais qui ont pu, heureusement empêcher l'odieuse contamination! Une première qui fera très bientôt suite...

A LA CARTE

• **JdR:** Le Manoir de l'Aurore, faute d'être une vieille auberge mal famée, est néanmoins un club de JdR (et de bien d'autres choses encore). Situé au cœur de la cité de Nanterre (92), il bénéficie du passage de nombreuses diligences (bus 304 et 167) et de nombreux convois fluviaux (RER ligne A et SNCF). Le club, ouvert le samedi après-midi est sous l'enseigne Salle des Iris, Résidence des Iris. Tél: (1) 47 84 92 01.

• **JdR:** Le club le Fer de Lance de Chatenay-Malabry élargit son créneau horaire en étant dorénavant ouvert le samedi à partir de 14h30 jusqu'au dimanche matin. Renseignements: tél.: (1) 46 31 04 05.

• **Musée du jeu:** Le château de la Tour-de-Peilz, en Suisse, abrite un musée du jeu: jeux de l'éducation, de stratégie, de simulation, d'adresse, de hasard; possibilité de jouer en intérieur et extérieur, de s'initier, de participer à des tournois... Musée suisse du jeu, château, case postale 9, CH 1814 La Tour-de-Peilz. Tél.: 19 41 21 944 40 50.

• **Boutique**: Le Labyrinthe, magasin spécialisé dans les jeux de rôle, jeux de plateau, grands classiques et les figurines vient de s'ouvrir à Clermont-Ferrand, 14, place Renou. Tél.: 73 90 22 81.

• **Multijeux:** L'association Les Chevaliers du Tout Caen vient de voir le jour dans la ville et vous convie tous les vendredis à partir de 20h30, 1998, rue des Sources. Ce club multijeux est ouvert à toute personne majeure et a pour vocation de faire découvrir et d'initier aux différents types de jeux: JdR, jeux de plateau, wargames, grands classiques.

Pour tous renseignements, contacter Christophe Dufaux au 31 34 74 22.

• **Echecs:** Le Club 608 d'Echecs offre trois formules de jeu: la partie directe par téléphone, la correspondance téléphonique (dans ces deux cas, chacun obtient un classement Elo réservé au cercle) et le cercle d'échecs en tête-à-tête. Au choix, le club propose parties libres, blitz, parties semi-rapides, parties sérieuses, tournois et championnats. Renseignements, gare du Nord, 18, rue de Dunkerque, 75010 Paris. Tél.: (1) 46 20 13 14.

• **Echecs**: joueurs d'échecs, venez jouer du lundi au samedi de 15h à 18h au club d'échecs des Portiques, 22, rue Jules Ferry, 78400 Chatou. Renseignements: M. Hayon. Tél.: (1) 39 52 28 83.

IL Y AURA UNE FOIS

JUILLET

• **Echecs:** La "Galerie 13, rue Jacob" présente jusqu'au 31 juillet une collection de jeux d'échecs datant des XVIIIe et XIXe siècles. Tous les après-midi, excepté le dimanche, de 14h30 à 19h, 13, rue Jacob, 75006 Paris.

• **Jeux de simulation:** La coordination des clubs de jeux de simulation de la Côte-d'Azur organise à Nice les 1er et 2, dans les locaux du club Alliances et Rébellion, le Forum des jeux de simulation. De nombreuses activités seront proposées: un grand tournoi, des initiations aux JdR et wargames, des conférences et la remise des trophées pour: le meilleur JdR paru en français depuis juillet 88, le gagnant du concours de scénarios, le meilleur joueur du tournoi. Un stand sera ouvert pour les concepteurs... Renseignements à Alliances et Rébellion, Forum Nice-Nord, 18, bd comte de Falicon, 06100 nice.

• **Echecs, Bridge:** Du 1er au 9 se déroulera le 4e festival méditerranéen d'échecs de Marseille et du 7 au 9 le festival de Bridge.

Renseignements et inscriptions pour le bridge: Jacqueline Baudraz: 91 33 54 30 et pour les échecs: Alain Dequin: 91 08 82 12.

• **France sud Open:** Cette année, à Toulon, France Sud Open s'étale sur trois jours, du 14 au 16 avec au programme un tournoi de jeux de rôle, un banquet costumé, des tournois de jeux de plateau, une bourse d'échanges... et un concours de peinture de figurines, qui nécessite dès maintenant une inscription préalable, en envoyant vos coordonnées au Comité France Sud Open, Le Manillon, 5, rue Pierre-Corneille, 83000 Toulon. Tél.: 94 62 14 45.

• **Tarot:** Le samedi 15 se déroulera le Grand Prix de la ville d'Argelès-sur-Mer et le 6 août le Grand Prix des commerçants d'Argelès. Renseignements: Michel Beyhurst, Patios de la Massane, 66700 Argelès-sur-Mer. Tél.: 68 81 13 92.

AOUT

• **Jeux de l'esprit:** L'Office municipal de Tourisme de Roquebrune-Cap-Martin organise du 7 au 13 une semaine des jeux de l'esprit: échecs, dames, Scrabble... Les créateurs de jeux peuvent, s'ils le désirent, contacter l'Office pour participer à cette manifestation et présenter leurs créations au public. Contacter l'Office municipal du Tourisme, 20, rue Paul-Doumer, 06190 Roquebrune-Cap-Martin. Tél.: 93 35 62 87.

• **Séjours ludiques:** Découvrez "La Bretagne dont vous êtes le héros"; pour ces séjours ludiques, renseignez-vous auprès de Patrick Hederman: 99 31 38 84, à La Guilde de Bretagne.

• **Séjours ludiques:** Du 24 au 17 septembre, l'Association corse des jeux de simulation et Belphégor Association organisent des vacances ludiques en Corse, avec jeux de simulation et Grandeur Nature prévus... dans le maquis! Le clou de ces vacances sera le second Festival corse des jeux de l'esprit (démos, tournois), les 9 et 10 septembre, avec, si autorisation, la reconstitution du débarquement des Alliés en Corse. En supplément, bronzette, activités sportives et visites touristiques. Renseignements: Sébastien Crozier au (1) 40 05 09 28 (le jour), 48 42 49 58 (la nuit).

SEPTEMBRE

• **Othello:** Courant septembre se déroulera à Lille la sélection pour le Mondial d'Othello 89, ouverte à tous, sauf aux ordinateurs. Renseignements à la FFO: (1) 40 26 51 69.

• **Maléfices:** Jeux Descartes et le club Pythagore organisent le 17 La Nuit des Maléfices au caveau Saint-Eustache de Provins. Des animations de jeux, un repas costumé, une exposition des dessins de Maléfices, une séance de dédicaces du dessinateur ainsi qu'une nuit du jeu sont au programme. Renseignements Valérie Lahanque au (1) 40 74 48 48, poste 49 04.

• **Jeux de simulation:** La Guilde Flandre-Artois organise les 16 et 17 une "pré-convention" Nord-européenne du jeu de simulation qui regroupera clubs et guildes de France, Belgique et Grande-Bretagne. Renseignements à la Guilde, 38, rue de la Boucherie, 59500 Douai. Tél.: 27 98 99 88.

OCTOBRE

• **Echecs:** Le Club 608 d'Echecs organise le 1er son 6e I.P.R. (indice de parties rapides) à la gare du Nord, 18, rue de Dunkerque, 75010 Paris. Ce tournoi homologué FSGT débutera à 9h pour se dérouler en 7 rondes. L'inscription est de 100 F. Renseignements: M. Clauzel: (1) 46 20 13 14.

• **Jeux de l'esprit:** Pour son 40e anniversaire, le club de bridge de Saint-Germain-en-Laye organise du 6 au 8 son 1er festival de bridge et de tarot. Dotée de 100 000 francs de prix, cette manifestation comprend plusieurs tournois ouvert à tous. Pour tous renseignements, contacter M. Queugnet au (1) 39 18 25 03.

• **JdR:** "Les Voyageurs" organisent le dimanche 8 une journée du jeu de rôle, à "La maison dans la vallée" à Avon; démonstrations de JdR français par leurs auteurs, exposition de figurines et sculptures et deux tournois sont prévus au programme. Contacter Prof Pelleau, 2, avenue Blaise de Montesquiou, 77780 Bourron-Marlotte. Tél.: (1) 64 45 89 49.

• **JdR:** Le club Les Loups de l'Apocalypse organise le 8 octobre, et non le 14 mai comme prévu, un tournoi multijeux portant sur AD&D, L'Appel de Cthulhu, Strormbringer, Paranoïa, StarWars et Trauma. Cette manifestation se déroulera à la Médiathèque des Mureaux (Yvelines). Pour tous renseignements, contacter Les Loups de l'Apocalypse, 4, rue des prés, Arnouville-les-Mantes, 78790 Septeuil. Tél.: (1) 30 93 99 39.

• **Figurines:** La Schapsha organise du 13 au 15 "HobbyChampagne", le 1er salon de la maquette, de la figurine et du modélisme de Champagne, au parc des expositions de Chalon-sur-Marne.

Renseignements à la Schapsha, 68, rue Léon-Bourgeois, 51000 Chalon-sur-Marne. Tél.: 26 21 17 73.

• **Multijeux:** Les Chevaliers du Tout Caen organisent les 21 et 22 un week-end du jeu qui comprendra démonstrations et initiations aux JdR, wargames, jeux de plateau et grands classiques, ainsi qu'un tournoi de JdR. Pour tous renseignements, contacter Christophe Dufaux au 31 34 74 22.

TIC TAC, TIC TAC

DEUX CLASSIQUES

1. L'horloge du clocher

Ah! ces fameux problèmes d'intervalles! A six heures, entre le 1er et le 6e coup, il y a cinq intervalles. Entre deux coups consécutifs (intervalle), il s'écoule donc une seconde. Entre le 1er et le 4e coup (trois intervalles), il s'écoulera donc trois secondes et cela bien sûr, indépendamment de l'heure sonnée après 4 heures.

2. Combien de quarts

Si vous avez trouvé 48 fois, eh bien! vous vous êtes royalement trompés: cela signifierait que les aiguilles forment un angle de 90° toutes les demi-heures, ce qui n'est pas le cas. Pour résoudre ce problème, il faut déterminer le temps qui sépare deux situations successives pour lesquelles cet angle est droit.

Soit x cette durée en minutes. Pendant que la grande aiguille avance de x minutes soit de

$\frac{360° \times x}{60'} = 6x$ degrés, la petite avance de $\frac{360°}{12} \times \frac{x}{60'}$ soit $\frac{x}{2}$ degrés.

La grande a alors rattrapé la petite de $6x - \frac{x}{2} = \frac{11x}{2}$ degrés.

Au départ, elle a 90° de retard sur la petite; après x minutes, elle a 90° d'avance. Pendant qu'elle avance de x minutes, elle rattrape

$\frac{11x}{2} = 180°$ d'où $x = \frac{360 \text{ min}}{11}$

L'écart qui sépare deux situations successives pour lesquelles l'angle formé par les deux aiguilles est droit est donc $\frac{360}{11} = 32$ min 43 s environ et en 24 heures, cette situation se reproduit

$\frac{24 \times 60 \times 11}{360} = 44$ fois.

Le film à la télé:

Pour trouver les solutions de ce problème, il faut résoudre les trois cryptarithmes suivants, selon la positon du 1 à l'heure de la fin du film.

```
 1 A • B C        1 A • B C
+  2 • 3 4       +  2 • 3 4
=2 1 • . .       =2 . • 1 .
   cas 1            cas 2

        1 A • B C
       +  2 • 3 4
       =2 . • . 1
          cas 3
```

Etude du cas 3: On a C = 7. Or 7 ne peut être le chiffre des unités d'heures (27) ni celui des dizaines de minutes (71). A rejeter.

Etude du cas 2: Le chiffre des unités d'heures en fin de film ne peut être que 0. Au début du film, seul C peut donc valoir 0, ce qui donne pour la fin du film 20h 14min et pour le début 17h 40min. A rejeter.

Etude du cas 1: On a A = 9 ou 8, et l'une des deux lettres B, C vaut 2. Soit à résoudre:

```
 1 9 • 2 C        1 9 • B 2
+  2 • 3 4       +  2 • 3 4
=2 1 • . .       =2 1 • . .

 1 8 • 2 C        1 8 • B 2
+  2 • 3 4       +  2 • 3 4
=2 1 • . .       =2 1 • . .
```

Seule la première opération conduit à une solution possible.

19h 25 + 2h 34 = 21h 59. Le film avait commencé à 19h25.

La montre du Père Julien:

Ce problème se résout par analyse rétrograde en remontant le temps.

36 15 JESSIE

Boîtes aux lettres Tapez BA + ENVOI

Le 30 avril 1989, la montre du Père Julien indiquait 31 (position initiale). En remontant en arrière le dateur de 12 tours complets (retour à 31), on remonte de 31 × 12 = 372 jours effectifs soit 1 an + 7 jours. Chaque année non bissextile, on rattrape 7 jours et chaque année bissextile 6 jours. On retrace le scénario à l'envers.

Le 30 avril 1989 affichage 31
Le 23 avril 1988 affichage 31
Le 17 avril 1987 affichage 31
Le (17 - 2 × 7) = 3 avril 1985 affichage 31
Le 3 mars 1985 affichage 31 (mars a 31 jours)
Le 2 mars 1985 affichage 30
Le 1er mars 1985 affichage 29
Le 28 février 1985 affichage 28 (coïncidence du quantième et du dateur).

Le Père Julien était parti à la retraite le 28 février 1985.

L'horloge de Guillaume:

Le dateur des quantièmes du mois indique 31 au lieu de 1. Il est donc en retard d'un jour. A chaque tour, il rattrape 7 jours. Guillaume aura donc à effectuer 7 tours de remontoir pour que l'horloge affiche lundi 1er.

L'horloge du musée du temps:

Après 1990, une telle coïncidence aura lieu pour la première fois le 26 avril 1993 à 17h58.

26 04 93 17.58

Le 14 juillet 1989, ce phénomène se produira à: 23h 56

14 07 89 23.56

Cryptarithmes calendaires:

Le premier cryptarithme admet pour solution:

12 × 5187 = 62244
12 × 1674 = 20088

Le second admet pour solution: 28 × 86105 = 2410940.

Calendrier perpétuel:

Une solution possible avec 2 fois la lettre O.

JAN = 123			
FEV = 321			
MAR = 123	M	A	R
AVR = 213	V J O	O T IN	I N U
MAI = 123	D	IL	F
JUIN = 132	S	E	P
JUIL = 132			
AOU = 213	1	2	3
SEP = 123			
OCT = 132			
NOV = 321			
DEC = 123			

Vendredi 13:

Lors de l'année 1988, les trois mois ont commencé le même jour de la semaine: janvier, avril et juillet (vendredi). Les trois vendredi 13 lorsqu'ils existent tombent donc aussi ces trois mêmes mois. Pour qu'il y ait un vendredi 13 janvier, il faut que le 1er janvier tombe un dimanche.

Une année bissextile comporte trois vendredi 13 lorsqu'elle commence un dimanche. C'est ce qui s'est produit pour la dernière fois en 1984.

ERRATUM

Comme nous le signale Eric Delepierre, de Buzançais, la solution du problème 8 de *J&S* n° 56 est erronée. Le coup 1. Dg2 n'amène à rien et il faut lui préférer 1. Dh1+! avec la même suite que dans la solution proposée.

PETITES ANNONCES

MESSAGES

• cherche joueurs ou MJ d'Œil Noir (surtout joueurs). J'ai l'Initiation, l'Extension et les Règles avancées 1 et de nombreux modules. Tél.: 20 04 03 29. Demander Damien.

• recherchons joueuses pour création d'un fanzine. Ecrire à Viviane Chevillon, 16, allée du Moulin, 60460 Precy/Oise.

• cherche désespérément partenaire(s) pour jouer à Hurlements, Wohg Shrog, Technoguerriers. Pierre Liétard, 37, rue du Marais Colin, 6588 Grand Reng (Belgique).

VENDS

• collection complète de *J&S*. Etat neuf. Prix à discuter. Ordinateur TO7-70 complet. Prix à débattre. Tél.: 50 34 35 51.

• coffret n° 1 de L'Œil Noir + Battletech + nombreux "livres dont vous êtes le héros". Tél.: 61 54 77 17. Demander Bruno.

• Chill: "Initiation au jeu d'épouvante" et "Extention au jeu d'épouvante". Les deux boîtes: 220 F. Tél.: 69 28 42 83. Demander Renaud.

• ordinateur d'échecs Novag Piccolo 15 MHz, 400 F. J.-M. Poyet, Morenols, 42600 Savigneux-en-Forez.

• Amstrad CPC 464 + lecteur DDI + nombreux logiciels: 3 000 F. Imprimante + DMP 2160 + scanner Dart: 1 500 F. Si possible dans le Var. Pierre-Alain Goualch, 11, rue Tarabotte, 83790 Pignans. Tél.: 94 48 80 61.

• pour ST, un livre sur le langage machine, 60 F; 5 logiciels: Barbarian, Guild of Thieves, Legend of The Sword, Defender of The Crown, Music Const. Set, 40 F l'un ou les cinq 180 F. Tél.: 43 22 24 36 (sauf mardi) après 17h30. Demander Raphaël.

• Captain Cosmos, 50 F; Ave Tenebrae, 70 F; Risk, 50 F; Chill Initiation et Extension + un scénario, 200 F; Diplomacy, 80 F; Guet-Apens, Squad Leader, Ambush, 150 F chaque. Philippe Le Gueu, 56, rue Riquet, 75019 Paris. Tél.: (1) 40 36 04 30 le soir.

• Empire Galactique, Frontières de l'Empire, Encyclopédie Galactique Vol. 1 et 2 ainsi que de nombreux jeux de rôle. Demander liste à Thierry Ruzé, 9, allée des Tilleuls, 86200 Loudun.

• QL Sinclair + 24 jeux et utili-

VOICI LES TEE-SHIRTS SKYROCK, PORTEZ-LES AVANT LES AUTRES.

CHOISISSEZ VOTRE TEE-SHIRT

REF.: TC1

MIEUX QUE LE SEXE,
MIEUX QUE L'ARGENT,
MIEUX QUE LE POUVOIR
PLUS FORT QUE L'AMOUR,
SKYROCK, LA SUPERRADIO.

REF.: TC2

MON PÈRE EST UN AIR DE ROCK'N'ROLL
MA MÈRE EST UN MICRO-PROCESSEUR,
MON NOM EST SKYROCK

REF.: TC3

PLUS J'ÉCOUTE SKYROCK,
PLUS J'AI ENVIE DE CASSER MA TÉLÉ.

REF.: TC4

SKYROCK, J'AI DONNÉ
MON ÂME AU ROCK'N'ROLL.

REF.: TC5

GÉRALDINE A PORTÉ CE TEE-SHIRT.

REF.: TC6

JE SUIS UN REBELLE,
J'ÉCOUTE SKYROCK.

REF.: TC7

J'ÉCOUTE SKYROCK
PENDANT LES COURS.

REF.: TL1

JE SUIS IMMORTEL.
J'AI TRAVERSÉ LES SIÈCLES,
GUERRIER, ARTISTE,
PRINCE OU MARCHAND,
J'AI DANS LE SANG
LA VIBRATION DES
CIVILISATIONS PASSÉES.
DE CHAQUE ÉPOQUE,
J'AI PRIS LE MEILLEUR,
COMME UN FAUVE AVALANT
DES DIAMANTS.
AUJOURD'HUI, J'ÉCOUTE
SKYROCK ET DANS DEUX
MILLE ANS, AVEC BONHEUR,
JE M'EN RAPELLERAI ENCORE.

REF.: TL2

JE VOUS SALUE,
ELFES ET GNOMES,
SORCIÈRES ET DÉMONS,
MAGICIENS ET
VISITEURS D'AUTRES
MONDES, SAVANTS
FOUS, LOUPS-GAROUS,
MONSTRES, ANDROÏDES,
MUTANTS ET ROBOTS.
VOICI VOTRE RADIO,
ÉCOUTEZ-LA, ELLE EST
MAGIQUE. COMME VOUS.

REF.: TL3

VOICI L'HISTOIRE DE CEUX
QUI FIRENT LES ANNÉES 80,
VOICI L'HISTOIRE D'UNE
GÉNÉRATION QUI FIT DE
LA FIN DU VINGTIÈME SIÈCLE
LA PLUS GRANDE DES
AVENTURES.
VOICI VOTRE HISTOIRE.
LEUR MUSIQUE,
C'ÉTAIT UNE RADIO, ELLE
S'APPELAIT SKYROCK.
SKYROCK, ÉCOUTEZ LE SON
DE VOS PLUS BELLES
ANNÉES.

REF.: TL4

JE M'APPELLE SKYROCK.
JE SUIS AVEC VOUS
DE JOUR COMME DE NUIT.
VOTRE VIE EST UN FILM
ET J'EN SUIS LA MUSIQUE.
JE VOUS ACCOMPAGNE
ET NOUS SOMMES
ENSEMBLE.
ÉCOUTEZ-MOI BIEN, JE
SUIS PLUS QU'UNE RADIO,
JE SUIS UN DE VOS
MEILLEURS SOUVENIR.

REF.: TL5

IL Y A SUR VOTRE PEAU
200000 BACTÉRIES PAR
CENTIMÈTRE CARRÉ.
IL Y A SUR VOTRE CORPS,
PLUS D'ÊTRES VIVANTS
QUE SUR TOUTE LA TERRE.
DANS VOS OREILLES
VIVENT DES CENTAINES DE
COLONIES DE PARASITES
MICROSCOPIQUES.
QUAND VOUS ÉCOUTEZ
SKYROCK,
ILS ÉCOUTENT AUSSI.
BONNE JOURNÉE A TOUS.

Mieux que le sexe,
mieux que l'argent,
mieux que le pouvoir,
plus fort que l'amour,
SKYROCK, la superradio

Prix: 79 F (Deux Tee-shirts et plus: 75 F pièce)
Taille unique: Large
Toute commande doit être accompagnée de son mode de règlement (chèque ou mandat-lettre) libellé à l'ordre de SKYROCK.
Les articles sont expédiés en recommandé sous dizaine à réception du bon de commande dûment rempli, dans la limite des stocks disponibles.
Distribution exclusive par SKYROCK.
Participation aux frais de port: 15 F pour un Tee-shirt.
(Au-delà, compter 5 F de plus par Tee-shirt.)

Bon de commande à découper ou recopier et envoyer à: SKYBOUTIQUE - BP 39 75045 Paris Cedex 01

NOM ____________ PRÉNOM ____________
ADRESSE ____________

Réf.	Quantité	Prix

Participation aux frais de port: 15F
5 F par article supplémentaire: _____ F
TOTAL _____ F





POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE **SKYROCK** DANS VOTRE VILLE
MINITEL 3615 CODE **SKY** • SKYMESSAGERIE MINITEL 3615 CODE **GÉRALDINE**

taires + manette de jeu: 2 500 F. Tél.: (1) 42 09 72 55 ou 42 45 26 76.

• disquette de jeux pour Commodore VIC-20; 20 jeux de tout genre. Liste sur demande. Tél.: 49 74 25 92 le soir. Demander Romuald.

• ou échange contre scénarios Maléfices et Suppléments ou Les Années folles (Cthulhu) 19 "livres dont vous êtes le héros": 16,50 F chaque. Tél.: 84 25 35 98 (repas). Demander Cyril.

• L'Œil Noir initiation + La Forêt sans retour + L'Auberge du sanglier noir: 110 F; L'Œil Noir accessoires du maître + La Fille du calife + Les Sept Coupes magiques: 110 F (le tout 200 F); Blood Bowl, 120 F; L'Appel de Cthulhu, 150 F. Le tout 420 F. Tél.: (1) 39 50 65 60 (Versailles). Demander Benjamin.

• collection *J&S* n°1 à 55. Tél.: 58 74 83 58. Demander Michel.

• Ultima 5 fonctionnant sur toutes cartes graphiques. Très bon état. Tél.: (1) 43 33 80 45. Demander Mad.

• Apple IIc + moniteur monochrome + nombreux logiciels. Tél.: 22 42 11 43. Demander Xavier.

• Amstrad CPC 6128 + 50 disks + lecteurs + imprimante: 7 000 F. Tél.: 54 43 27 67 après 20h. Demander Sophan.

• Diplomacy, 80 F. Tél.: 78 76 47 14. Demander Patrick.

• Amstrad CPC 464 C + manuel + joystick + 30 jeux variés, 1 700 F. Tél.: (1) 46 61 48 40 le soir. Demander Denis.

• livres Robotech Palladium de I à IV et Ghost Ship, 50 F chaque. L'Appel de Cthulhu, 50 F; Ambush, 150 F. Tél.: (1) 39 60 82 74 à partir de 18h. Demander Frédéric.

• L'Œil Noir initiation , 70 F + maître, 70 F + extension 80 F + 4 scénarios, 24 F ou le lot 210 F + Sorcier de la Montagne de Feu , 60 F. Tél.: 56 24 43 71. Demander Franck à partir de 18h sauf mardi et mercredi.

• code Bubble-Bobble, passage 2e partie: 15 F, avec 255 vies: 20 F. Envoyer enveloppe timbrée et chèque à J.C. Gérard, 3, rue Pasteur, 91700 Villiers/Orge.

• "livres dont vous êtes le héros", 10 F chaque + D&D base + expert + règle compagnon, 100 F pièce + moules pour figurines + matériel et plomb 200 F le tout. Tél.: 61 53 66 02. Demander Olivier.

• GDM + MDJ + écrans + scénarios, 229 F; James Bond + manuel + scénarios en v.o, 219 F; W 40 000 + 45 figurines, 239 F; Frontières de L'Empire, 25 F. Frais de port non compris. Tél.: 85 39 04 38 ou écrivez à Laurent Denave, 144, rue Pierre Cot.

• Légendes, Mille et Une Nuits, Celtique, 250 F. D&D base, 100 F + modules X1, X2, X3, B2, 90 F pièce, Monster Manual, 60 F et nombreux modules (pour Légendes et D&D). "Livres dont vous êtes le héros", 10 F. Ludovic Farache. Tél.: (1) 69 09 86 24 (Epinay/Orge).

• Amstrad 1512 monochrome, 2 drives, joystick +livres + logiciels: 3 500 F. Atari 520 ST sous garantie, joystick, logiciels: 2 500F. Laservision Philips VP705 professionnel (interface RS232) 3 500 F. Tél (1) 47 34 16 00 (le soir). Demander Jean-Marc.

• nombreux livres de science-fiction, fantastique, Fleuve Noir, Démons et Merveilles de Lovecraft, Bob Morane, Doc Savage... Liste contre enveloppe timbrée. Francis Temperville, Ferme Rabot, 5, rue Bellevue, 91400 Orsay. Tél.: (1) 69 28 45 50 le soir.

• console Nintendo avec toutes les cassettes existantes (28): 4 000 F (à discuter). Stormbringer, 120 F, Suprématie, 180 F, Full Metal Planète, 180 F. Tél.: (1) 46 65 14 10 (le soir). Demander Denis.

• accessoires du maître, L'Œil Noir, boîte abîmée; 100 F. Tél.: 77 58 25 69 en semaine après 18h. Demander Pierre.

• *J&S* 1 à 54 inclus + 3 Hors-série. Etat neuf. Joël Torcheux, 13, rue de Josaphat, 28300 Lèves. Tél.: 37 36 55 25 après 19h30.

ACHETE

• Star War + scénarios pour Bitume. Tél.: 61 53 66 02. Demander Olivier ou écrire au 10, résidence de l'île, chemin de la loge, 31400 Toulouse.

• règles I et II L'Œil Noir + tous scénarios. Prix raisonnable. Ecrire à Martin Pierre, 1, allée des Saules 73490 La Bavoine.

ECHANGE

• logiciels originaux Atari 520 ST (Paris uniquement). Tél.: (1) 43 40 26 28. Demander Dominik.

PAGE 45

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Agiter le tirage:
1. LESSIVER-SERVILES
2. EXPIRENT-INEXPERT
3. ROSIERES-ROSSERIE
4. ENTRESOL-LESERONT
5. PELOTEUR-PLEUROTE

Le mot clé:
1. TEZIGUE (ZEUGITE)
2. CEBUANO (BOUCANE)
3. PERGOLA (GALOPER)
4. FRAISIL (RIFLAIS)
5. EBAUDIR (RIBAUDE)
6. CHNOUFS (SCHNOUF)
7. SEGHIAS (GEISHAS)

Le mot clé était: TOPLESS

Le point commun:
1. Ce sont des anagrammes de monnaies:
SUCRE, GOURDE, PESETA, GUARANI, ESCUDO
2. Ce sont des noms d'embarcations
3.On peut ajouter devant le préfixe CON

Jarnac:
La filière:
DIA, AIDE, ACIDE, DIACRE, CEDRAIE, EUCARIDE, SACREDIEU

Les solitaires:
ACCOSTANT, CHILIENNE, ELOCUTION, DEGOULINE, AMABILITE, PROMOTEUR, TEREBRANT

Le coup de jarnac:
• REPRIMEE + VT = PRIMEVERE, PERIMETRE
• ENCLOSES + W = CLOWNESSE
• LINIERE + TW = INERTIEL, WIENERLI
• VIRALE + TV = REVIVAL, LEVIRAT, TRIVALVE
• SIPHON + TW = TOWNSHIP
• FURIE + T = FRUITE, TUFIER, FURTIVE
• VELE + TV = VELTE, VELVET

PAGES 70 ET 71

Au p'tit coin des chiffres (par Louis Thépault):

Une multiplication en petits bouts:
746×86= 64156

Une façon de jouer au Loto:
Si on classe par ordre alphabétique les 49 numéros de 1 à 49, on obtient la grille suivante.

	11	43	32	20
5	40	14	31	25
2	45	4	38	22
10	42	15	39	21
18	41	16	34	28
19	48	7	37	29
17	49	6	36	24
12	44	13	33	27
8	47	30	3	26
9	46	35	1	23

Voici les six numéros que Sophie a joués: 2 - 8 - 9 - 31 - 34 - 36

Le secret du Sphinx:

	3			5			4			8		=20
8	4	3	4	5	3	8	8	8	5	3	5	=20
	5			8			3			4		=20
	8			3			5			4		=20

Combinatoire:
Deux solutions parmi les quatre possibles.

9	7	10	8	6
1	2	3	4	5
10	9	13	12	11
8	5	7	4	1

8	6	9	7	10
1	2	3	4	5
9	8	12	11	15
7	4	6	3	5

Prévision à la lettre:
La première lettre sera toujours un A.
En réitérant plusieurs fois l'expérience, il est facile de voir que pour la 2e lettre, on obtient un cycle B, C, E, I, Q, N qui se reproduit toutes les six opérations (voir ci-dessous).

Suites des cinq premières lettres:	A	B	C	D	E
après l'opération 1	A	C	E	G	I
après l'opération 2	A	E	I	M	Q
après l'opération 3	A	I	Q	Y	N
après l'opération 4	A	Q	N	D	B
après l'opération 5	A	N	B	G	C
après l'opération 6	A	B	C	M	E
après l'opération 7	A	C	E	Y	I
après l'opération 8	A	E	I	D	Q
après l'opération 9	A	I	Q	G	N

Pour la 3e lettre, c'est le cycle C, E, I, Q, N, B qui se reproduit toutes les six opérations.

Pour la 4e lettre, c'est le cycle D, G, M, Y qui se reproduit toutes les quatre opérations.

Pour la 5e lettre, c'est le cycle E, I, Q, N, B, C qui se reproduit toutes les six opérations.

Le reste de la division 1989 par 6 étant 3 et par 4 étant 1, on déduit que les cinq premières lettres seront les mêmes que celles constatées après la 9e opération (R (9/3)= 3 R (9/4)= 1) soit A, I, Q, G, N.

Double O:
Dans les cinq mots, les lettres O sont respectivement distantes de 1 case (ZOO), 2 cases (LOTO), 3 cases (OISON), 4 cases (OIGNON) et 5 cases (ONCTION). Il suffit alors de résoudre la grille de gauche: répartir les nombres de 1 à 10 dans les cases supérieures de manière que les cinq différences obtenues en ligne 3 soient 1, 2, 3, 4, 5 correspondant aux distances des lettres O dans les cinq mots.

En reportant les mots correspondants dans la grille de droite, les lettres O devant occuper les rangs indiqués en 1re et 2e lignes de la grille de gauche, on obtient une solution du problème. Ainsi LOTO est placé de manière que les lettres O occupent les 2e et 4e colonnes de la grille cherchée. ONCTION est placé de manière que les lettres O occupent la 1re et la 6e colonne de la grille cherchée.

10	4	8	7	6
9	2	5	3	1
1	2	3	4	5
ZOO	LOTO	OISON	OIGNON	ONCTION

O	N	C	T	I	O	N	Z	O	O
L	O	T	O	O	I	S	O	N	
		O	I	G	N	O	N		

Coupe de France:
Le premier club tiré a quatre chances sur sept de tomber contre une équipe de l'autre division. Le second tirage donne trois chances sur cinq et le troisième deux chances sur trois.
La multiplication des ces trois facteurs donne:
4/7×3/5×2/3= 24/105= 0,2285.

Un rapido:
Le plus grand de ces nombres est 110 (CENT DIX) et le plus long est VINGT-DEUX (9 lettres).

Un sur deux:
Lorsque le nombre d'éléments est une puissance de deux, le dernier élément restant sera celui juste placé avant le premier élément éliminé. Ainsi par exemple, avec 16 éléments, si on commence la rafle en éliminant le n° 1, le dernier élément restant sera le n° 16.

Notre ronde comporte 1989 éléments. Examinons quel serait le dernier numéro restant si on partait du 1. La plus petite puissance de 2 inférieure à 1989 est 1024. Il restera 1024 éléments lorsque l'on aura éliminé 1989-1024= 965 éléments.

Le 965 e élément éliminé porte le numéro 965×2-1= 1929.

Il reste alors 1024 éléments, la rafle continue par le n° 1931 et se terminera par le numéro placé juste avant, soit le n° 1930.

Si on part du n° 1, le numéro restant est le n° 1930, soit un écart de 1929 places entre le numéro de départ et celui d'arrivée.

Si maintenant, on veut que le numéro restant en fin de partie soit le n° 1989, il faudra commencer la rafle par le n° 1989-1929= 60

D'une manière générale, s'il y a N éléments et si on veut que la rafle se termine par le numéro N, il faut partir du numéro n donné par la formule suivante.

$n = 2^p - N + 1$

dans laquelle 2^p est la puissance de 2 immédiatement supérieure ou égale à N.

Application numérique N = 1989
$\Rightarrow n = 2048-1989+1 = 60$

On vérifiera facilement pour N = 13 $\Rightarrow n = 16-13+1 = 4$

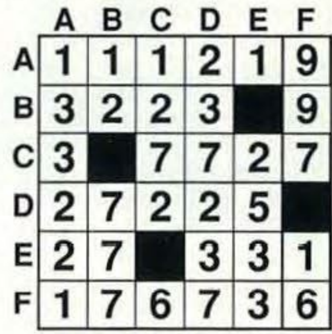
PAGE 72

Nombres croisés (par Claude Abitbol):

1

	A	B	C	D	E
A	9	6	7	2	1
B	4	9	4	9	■
C	9	7	3	■	3
D	4	4	4	2	3
E	9	■	7	7	8

2



	A	B	C	D	E	F
A	1	1	1	2	1	9
B	3	2	2	3	■	9
C	3	■	7	7	2	7
D	2	7	2	2	5	■
E	2	7	■	3	3	1
F	1	7	6	7	3	6

PAGE 87

Evasion cérébrale (par Bernard Myers):

1. Le gardien ivre
Comme E et SE ne communiquent pas, il n'y a pas de porte sur cette cloison. Donc, pour aller de C à SE, en passant par six portes, il faut qu'il y ait une porte entre C et N, N et NO, NO et O, O et SO, SO et S, S et SE, et de ce fait, il n'y a pas de porte entre C et O, C et S.
Comme la salle NE a deux portes sur l'extérieur, celles-ci se trouvent sur les murs N et E donc aucune autre porte ne peut se trouver sur ces façades. Deux salles ont quatre portes: ce ne peut être que NE et SO.
Comme C a autant de portes que O et que O en a deux, il y a une porte entre C et E;

2. Ticket gagnant
LION
DIAMANT
PHENIX
TRANCHANT
FORCES
URANUS
ANTARES
JEUX
CREPUSCULE

Chacune des étiquettes est représentée par la première lettre de la salle où elle se trouve. De même pour les salles de la forteresse. Les étiquettes A et C indiquent que les salles NE et SO sont A et P (ne manque plus que l'ordre).
Les étiquettes U, D et F indiquent que D communique avec trois salles. Donc salle NORD = DIAMANT. Comme, selon U, D est à côté de P, salle NORD-EST = PHENIX et donc SUD-OUEST = ANTARES. Selon D, L donne dans D et selon L, L a une porte au sud, donc NORD-OUEST = LION. Selon F, F donne dans D, donc CENTRE = FORCES et C entre porte de cette salle donne dans U. Donc EST= URANUS. Selon J et D, SUD = JEUX. Selon T, C a une porte ouest, donc SUD-EST = CREPUSCULE, ce qui laisse OUEST = TRANCHANT.

3. Le chemin de la liberté
FORCES - URANUS - FORCES - DIAMANT - PHENIX - DIAMANT - LION - TRANCHANT - ANTARES - JEUX - ANTARES et sortie!
Forces (clef pour U et D). Allez dans U pour prendre la clef qui permet d'entrer dans P. Retournez dans F et allez dans D, puis dans P pour prendre la clef qui permet d'entrer dans A et J. Retournez dans D; avec la clef qui s'y trouve, entrez dans L. Avec la clef de L, entrez dans T, puis dans A avec la clef prise en P.
Vous pouvez maintenant faire marche arrière jusqu'à P, mais cela vous fera retraverser quatre salles. Il vaut mieux aller dans J avec la clef prise dans P, prendre la clef qui s'y trouve et repasser par A et sortir.

PAGES 88 et 89

Echecs:

1. 1. Fg5+, Rxf7; 2. Cd6 (échec double) mat.
(Tchigorine-Gossip, 1889)

2. 1. ...Fxe2; 2. Dxe2, Dg5+; 3. Rh1, Tf4! et les Blancs abandonnèrent puisqu'ils doivent donner la Dame pour éviter le mat.
(Salwe-Tchigorine, 1903)

3. 1. f4!, d3+; 2. Rg2, Dd4 ou 2. ...dxc2; 3. Dxd8+!, Txd8; 4. fxe5 et les Blancs ont une Tour de plus) 3. c3! et, cette fois, la perte de la Dame est inévitable.
(Tchigorine-Albin, 1897)

4. 1. ...Txg3+!; 2. hxg3, Dh1+!!; 3. Cxh1, Tg2 mat.
(Kostrovitsky-Tchigorine, 1875)

5. 1. Tf7! et les Noirs doivent céder leur Dame puisqu'elle ne peut quitter la protection de la Tour g7.
(Tchigorine-Rubinstein, 1903)

6. 1. ...Fxh3!!; 2. gxh3, T8xe3!!; 3. Tce1 (l'acceptation du deuxième sacrifice était vouée à la perte: 3. fxe3, Dxh3; 4. Tf2, Dg3+! et la Tour se fait prendre) Dxh3! (mieux que 3. ...Txe1; 4. fxe3) 4. Txe2, Txe2; 5. Tb1, Te4! et les Noirs gagnent.
(Pollock-Tchigorine, 1889)

7. 1. ...Cf3+!!; 2. gxf3, (2. Rh1, Txh2 mat) Fxf3!; 3. hxg3 (la menace 3. ...gxh2 mat est ainsi parée, mais...) Th1 mat.
(Knorre-Tchigorine, 1874)

8. 1. Dd4+, Rc8; 2. Fe6+!! (profitant du fait que 2. ... Fxe6 est interdit à cause de 3. Dxh4, et que 2. ...fxe6 est puni, lui, par 3. Dd7+, Rb8; 4. Dxe8+, Cc8; 5. Cd7 mat) Rb8; 3. Cd7+, Rc8; 4. Cc5+!, Rb8 (la prise du Fou est toujours impossible pour les raisons exposées plus haut) 5. Ca6+!!, bxa6; 6. Db4 mat.
(Tchigorine-Davidov, 1874)

9. 1. ...g5!! (menaçant tranquillement 2. ...Fg6 mat) 2.Dxe5, (2. Dxg5, Fxg5! n'évite pas le mat) Ff3 mat.
(Steinitz-Tchigorine, 1890)

10. 1. Tf6+, Rh5; (1. ...Rg7?; 2. Dxg5 mat ou 1. ...Fxf6; 2. Txf6+, Dxf6; 3. Dxf6+, Rh5; 4. Cf4+, Rg4; 5. h3+, Rg3; 6. Ce2 mat ne rallongent pas le processus) 2. Cf4+, Rg4; (2. ...Rh4; 3. Txh6+!, Fxh6; 4. Dh5 mat) 3. h3+, Rh4; 4. Txh6+, Fxh6; 5. Dh5+, Rg3; 6. Dg4 mat.
(Tchigorine-Un amateur, 1876)

11. 1. ...Txg7!; 2. Txg7, Rxg7; 3. Dg2+, (s'imaginant naïvement récupérer la Tour en h3) Cg3+!! (l'échec intermédiaire permet de trouver le temps de sauver la Tour) 4. Fxg3, Th5! et les Noirs ont gagné la qualité.
(Lee-Tchigorine, 1899)

12. 1. Fc4+!!, Dxc4; 2. De8+!!, Cxe8; 3. Tf8 mat.
(Tchigorine-Un amateur, 1894)

13. 1. Fxg7+!!, Rxg7; 2. De7+!, Tf7 (sur 2. ...Rh8, la Dame noire est prise après 3. Cf7+ et 4. Dxh4, et 2. ...Rh6, quant à lui, est puni par 3. Dxh7 mat) 3. Ce6+ suivi de 4. Dxh4.
(Tchigorine-Steinitz, 1892)

14. Tchigorine avait eu la bonne intuition en sacrifiant la Dame, mais ici il joua 1. ...b6? et n'obtint que la nullité, alors que la victoire arrivait brillamment par: 1. ...Th1+!!; 2. Cxh1, Fh2+!!; 3. Rxh2, Th8+; 4. Rg3, Cf5+; 5. Rf4, (ou 5. Rg4) Th4 mat! Prodigieux, non?
(Schiffers-Tchigorine, 1897)

15. 1. Cxf7!!, Txf7 (sur un coup comme 1. ...e2 les Blancs pouvaient exécuter leur menace: 2. Ce7+!, Cxe7; 3. Ch6+!, Rh8; 4. Txf8+, Cg8; 5. Txg8 mat) 2. Ce7+!!, Cxe7; 3. Fxf7+, Dxf7; 4. Txf7, Rxf7; 5. Dh5+!, Cg6; 6. Dxa5! et les Blancs ont un énorme avantage matériel.
(Tchigorine-Schlechter, 1899)

16. 1. Fxg7+!!, Re7; (ou 1. ...Rxg7; 2. Dc3+, Rg8; 3. Df6! et il n'y a pas moyen de parer la menace 4. Ff7+, Rf8; 5. Fe6+, Re8; 6. Df7+, Rd8; 7. Dxd7 mat sans perdre la Tour b6) 2. Dc3!, (envisageant 3. Df6 mat)

Rd8; 3. Da5! Abandon.
Les Noirs ne veulent pas continuer la lutte après 3. ...Fc7; 4. Dxc5!, ni après 3. ...Rc7; 4. Fe5!, ce qui est compréhensible.
(Tchigorine-Pillsbury, 1902)

17. 1. ...Ff2+!; 2. Rf1, (2. Dxf2 perd la Dame à cause de 2. ...Txh1+; 3. Rg2, Th2+) Cd4!!; 3. Fxd4, (forcé) Dxc1+; 4. Re2, Txh1; 5. Fxf2, Dxb1; 6. g5, Df1+; 7. Abandon.
(Gunsberg-Tchigorine, 1890)

PAGE 90

Bridge:

1. 2SA, cette enchère en réveil au deuxième tour montre un bicolore mineur atténué en force ou en distribution 5-5 faible ou 5-4 légèrement plus fort.

2. 2♠, votre partenaire a forcément des points et vous avez une couleur.

3. Contre, votre partenaire est court à ♥, vous avez l'assurance de trouver un fit (le contre est bien sûr d'appel).

4. Passe, le contre serait d'appel, c'est le genre de mains ou celui qui joue, chute.

5. Vous prenez l'entame de Dame de ♠, Est est le flanc dangereux (une contre-attaque ♠ de sa part fait chuter le contrat). Si vous tentez l'impasse ♦, vous avez une ligne de jeu à 50%. Vous pouvez faire mieux, présentez la Dame de ♦ (si Ouest couvre, c'est terminé) pour l'As du mort et tentez l'impasse ♣ (si l'impasse réussit, c'est gagné). Si Ouest fait la levée, vous gagnez encore s'il rejoue ♠ ou s'il possède le Roi de ♦.

6. Vous manquez de rentrées en main. Si vous prenez l'entame de l'As ♣, coupez un ♣, purgez les atouts et présentez le 10♦, vous risquez de chuter si l'impasse échoue: en effet, Est peut donner la main à Ouest à ♣ et celui-ci contre-attaque ♥. Si vous jouez ♦ avant de toucher aux atouts, vous chutez si Ouest est singleton ♦. La solution: ne prenez pas la première levée, Est en main est sans défense; s'il rejoue ♣, vous coupez au mort, purgez les atouts et tentez l'impasse ♦ en toute impunité (votre Roi de ♥ est protégé en cas d'échec).
S'il rejoue une autre couleur, vous gardez le contrôle des ♣ avec l'As et vous ne pouvez perdre au maximum qu'un ♣, un ♦ et un ♥.

PAGE 91

Dames:

1. 1. 28-22 (20-24) a)b)c); 2. 22-18 (13x22); 3. 34-30 (25x34); 4. 40x27 (B+1)
a): 1. ...(12-17); 2. 33-29 (17x28); 3. 29x18 (13x22); 4. 32x5 (B+)
b): 1. ...(11-17); 2. 22x11 (6x17); 3. 32-28 (23x41); 4. 47x36 (26x37); 5. 38-32 (37x30); 6. 35x4 (B+)
c): 1. ...(12-18); 2. 33-29 (18x36); 3. 29x18 (13x22); 4. 37-31 (26x28); 5. 38-33 (28x30); 6. 35x24 (2-8); 7. 24-19 (B+)
Hisard-Gagnon, 1970

2. 1. 20-14 (19x10); 2. 47-41 (36x47); 3. 29-24 (47x20); 4. 25x3 (26-31) a)b); 5. 37x26 (27-32); 6. 3-20 (32-37) c); 7. 20-47 (10-14); 8. 18-13 (B+)
a): 4. ...(27-31); 5. 3-9 (4x22); 6. 15x4 (31x42); 7. 4x48 (B+)
b): 4. ...(27-32); 5. 37x28 (26-31); 6. 3-26 (31-36); 7. 26-37 (B+)
c): 6. ...(10-14); 7. 20x3 (32-37); 8. 3-20 (37-41); 9. 18-13 (B+)
Hisard-Pippel, 1970

3. 1. 45-40! et les Noirs abandonnent car après 2. 39-34 ils ne peuvent pas éviter le coup du boulanger sans perdre un pion par 3. 32-28 (23x21); 4. 26x17 (12x21); 5. 34x3 (B+)
Hisard-Van den Meerendonk, 1978

4. 1. 27-21 (16x27); 2. 35-30 (24x35); 3. 29-24 (20x38); 4. 43x14 (B+1)
Hisard-Lepsic, 1976

5. 1. ...(50-28)!; 2. 47-36 (28x5); 3. 36x4 (5-41!); 4. 4-36 (41-47); 5. 36-18 (3-9!); 6. 18x4 (47-36)! (N+)
Mostovoy-Hisard, 1970

6. 1. 37-32 (15-20) a)b); 2. 36-31! (8-12); 3. 21-17! (12x21); 4. 26x17 (25-30)c); 5. 40-34 (29x40); 6. 45x25 (B+)
a): 1. ...(14-20); 2. 39-34 et la menace 3. 32-28 gagnant un pion est imparable (B+1)
b): 1. ...(8-12); 2. 21-17! (12x21); 3. 26x17! (14-20); 4. 36-31! (13-18); 5. 22x13 (19x8); 6. 40-34! (11x22); 7. 34-30 (25x34); 8. 39x17 (B+2)
c): 4. ...(13-18); 5. 22x13 (19x8); 6. 40-34! (29x40); 7. 45x34! (11x22); 8. 34-30 (25x34); 9. 39x17 (B+)
Hisard-Nimbi, 1976

7. 1. ...(8-12)!; 2. 48-43 a)b) (14-20)!; 3. 25x14 (19x10); 4. 30x8 c) (10-14)!; 5. 28x10 (17x48); 6. 34x23 (4x15); 7. 8x17 (11x31); 8. 36x27 (48-39) (N+)
a): 2. 36-31 (26x37); 3. 32x41 (23x43); 4. 48x39 (29x38) (N+)
b): 2. 46-41 (14-20); 3. 25x14 (19x10); 4. 30x8 (10-14); 5. 28x10 (17x46); 6. 33x24 (4x15); 7. 8x17 (11x31); 8. 36x27 (N+)
c): 4. 28x8 (17x48); 5. 8x17 (11x31); 6. 36x27 (9-13); 7. 30x8 (48x2) (N+)
Gantwarg-Hisard, 1969

8. 1. 22-18 (13x44); 2. 43-39 (44x33); 3. 38x7 (8-12); 4. 7x18 (4-9) a); 5. 42-38! b) (9-14); 6. 38-33 (3-8); 7. 48-43 (8-13); 8. 19x8 (14x3); 9. 27-22 (3-9)c); 10. 43-38 (9-13); 11. 32-28 (21-27); 12. 22x31 (B+1) et (B+) rapide
a): 4. ...(3-8); 5. 42-38! (8-13); 6. 18x9 (4x13); 7. 27-22 (B+)
b): 5. 18-12? (9-14!) est très gênant à cause de 6. ...(24-29); 7. 34x23 (19x28); 8. 32x23 (21x41) (N+)
c): 9. ...(3-8); 10. 22-18 (21-27); 11. 32x21 (26x17); 12. 37-31 (17-21); 13. 31-26 (21-27); 14. 43-38 (16-21); 15. 26x17 (27-31); 16. 18-12 (B+)
Hisard-Baba Sy

9. 1. ...(6-11)!; 2. 24-19 a) (21-26)!; 3. 47-41 b) (7-2); 4. 19-13 (4-10); 5. 41-37 (10-15); 6. 37-32 (26-31); 7. 32-28 c) (31-36); 8. 28-22 d) (36-41); 9. 8-3 (2x35); 10. 3-17 (11-16); 11. 17-12 (41-47); 12. 12-1 (35-8) (N+)
a): 2. 8-3 (21-26); 3. 3-14 (4-9); 4. 14x3 (11-17); 5. 3x21 (26x17); 6. 24-19 (7-18) ect. (N+)
b): 3. 8-2 (11-16); 4. 2x11 (16x7); 5. 19-13 (7-12); 6. 47-42 (26-31) (N+)
c): 7. 32-27 (31x22); 8. 8-3 (2x35); 9. 3-17 (35-24) (N+) d); 8. 28-23 (36-41); 9. 23-19 (41-46); 10. 8-3 (46x10); 11. 13-9 (10-4) (N+)
Gantwarg-Hisard, 1974

PAGE 92

Tarot:

1. Vous contrôlez tous les secteurs du jeu, ce qui devrait vous assurer le gain de la donne. La poignée est présentable, car seules des circonstances exceptionnelles peuvent mettre votre contrat en péril. Par crainte d'une promotion du Petit, la défense vous fera enregistrer un nombre de coupes conséquent.

2. Contrairement aux apparences, cette main ne reflète aucune sérénité. Elle est exposée à un "deux pour un" et, si la défense ne se laisse pas bercer, vous pouvez avoir quelques difficultés à mener à bien votre entreprise. Une extrême prudence s'impose.

3. Ce genre de contrat est souvent "tiré au cordeau". Il est nécessaire de s'approprier les cadres défensifs. Dévoiler aux adversaires une telle faiblesse à l'atout peut engendrer une importante perte de points (surcoupe à ♣). Vous devez vous résoudre à multiplier les coupes en pratiquant un jeu "ping-pong".

4. Vous êtes loin d'établir 51 points. Tout dépend de la quantité d'atouts que vous allez concéder. Ce jeu tangent est à la merci de l'initiative adverse et la présentation de la poignée peut devenir un gage d'échec.

5. Cette main ne suscite guère d'enthousiasme. Le contrat est subordonné à la prise du Petit ou à une agréable répartition des ♣. Si l'on conjugue ces deux options, le danger de débordement est flagrant. Camouflage conseillé.

6. Ecarter six ♣ vous permet de jouer atout. Vous ne perdrez ainsi que trois levées à la Couleur et le flanc ne pourra vous faire couper indéfiniment. Vous tirerez bénéfice de la poignée tout en conservant un bon espoir de mener le Petit à son terme.

7. En principe, dans des conditions favorables, le contrat est "limite", mais gagnable. Vous allez jouer atout et la défense va vite constater la teneur de vos tarots et vos intentions de "fermeture". Présentez et faites le plan!

8. En fait, le nombre de Bouts compense ici la qualité des tarots. Montrez la poignée, car le contrat est en béton. Le camp adverse est contraint de vous offrir quelques coupes avant de déclencher un flanc atout.

PAGE 93

Othello:

1: H6/H1/H8/P/A8/P/A7 gagne 33-31: Blanc force Noir à prendre H1 retournant toute la diagonale B7-H1 ce qui permet à Blanc de jouer les deux coups A8 et A7!
. A8/A7/H8/H1/H6 perd 31-33.
. H8/H6... et A7/A8... perdent beaucoup plus largement.

Shopping J&S
LE COIN DES AFFAIRES

Chez J.G. Diffusion vous trouverez:
des jeux
(beaucoup),
des figurines
(énormément),
du pain
(peut-être)...

J.G. DIFFUSION
6 rue Meissonnier
75017 PARIS
42 27 50 09
du lundi au samedi de 10h à 19h
métro wagram



A LOUER

VUE IMPRENABLE SUR 749.000 LECTEURS AVIDES DE JEUX



CET EMPLACEMENT VOUS INTÉRESSE ?

APPELEZ IMMÉDIATEMENT

AU 40.74.48.98

TOUS LES JEUX TOUS LES JOURS

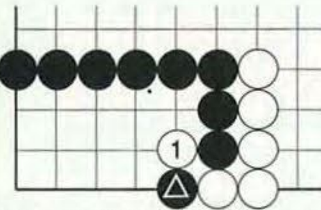
SAUF LE DIMANCHE, IL FAUT BIEN QU'ON TESTE LES NOUVEAUTÉS !!! ...

JEUX DESCARTES
40 rue des Ecoles
75005 PARIS
promotions permanentes
importations, figurines, jeux de société...
et maintenant: vente par correspondance
renseignements au:
43 26 79 83

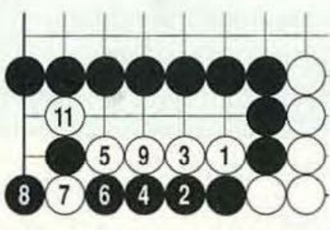
2: G2/H1/G1/P/G7/G8 gagne 33-31. Toutes les autres suites sensées perdent 31-33.
Cette suite est la seule qui permette à Blanc de garder presque tous les pions de la colonne G.

PAGE 94

Go:



1: Non. Si Noir ne rajoute pas un coup (connexion en 1), Blanc coupe avec 1; Noir ne peut pas défendre sa pierre ▲ et son territoire est dévasté.



2: (10 en 7). Non, le territoire n'est pas sûr! L'astuce est le sacrifice en 7 qui supprime une liberté noire pour pouvoir mettre tout le groupe en *Atari* avec 11.

PAGE 95

Backgammon:

1. Enlevez le 6, et jouez B4B3: vous avez (au mieux) encore un coup à jouer, et ce mouvement est le seul qui vous donne un bon 3-3, en plus de 4-4, 5-5 et 6-6.

2. Votre position est la même que dans l'exemple précédent, mais l'adversaire a deux pions de plus à sortir, et vous aurez donc probablement deux coups à jouer: le mouvement qui vous donne le plus de chances de sortir en deux coups consiste à enlever le 6 et à jouer B6B5...

PAGES 96 et 97

Scrabble:

Les Benjamins:

• Avec BAINS, on peut faire: RURBAINS, THEBAINS, PLEBAINS
• Avec CIELS, on peut faire: GLACIELS
• Avec ICELLE, on peut faire: PEDICELLE, RADICELLE, VARICELLE
• Avec ROQUE, on peut faire: DEFROQUE, DETROQUE, ENTROQUE, ESCROQUE, PEBROQUE

PAGES 102 ET 103

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les mots cassés:
• KALI + VOUS = SOUVLAKI
• VELD + AMIS = VALDISME
• ZOES + ETAU = AZOTEUSE
• TORR + TORE = TORTORER

La grille mystère:



Du coq à l'âne:
• OHE, OLE, BLE, BYE
• GONE, GENE, GERE, GARE, GARS
• SNIF, SOIF, SOIT, SORT, SERT, SERS, BERS, BERK
• RAVIE, RAVIS, RANIS, RANGS, RANGE, RANCE, RONCE, JONCE, JOICE
• LIVRE, LITRE, MITRE, MITEE, MITES, MILES, AILES, ALLES, ALLAS, ATLAS

Les anagrammes:
• FARGUES + F = GAFFEURS, SUFFRAGE
+ I = REFUGIAS
+ L = FRUGALES
+ O = SOUFRAGE
+ U = FUGUERAS
+ T = GERFAUTS
+ E = GAUFREES
• RECUMES + R = MERCURES
+ E = CREMEUSE
+ P = PERCUMES
+ A = ECURAMES, ECUMERAS, MACREUSE
+ N = CERUMENS
+ D = DECRUMES
+ U = ECUMEURS

Mini-tirages:
TOUBAB, CHIARD, ROCKET, ONQUES, BROKER, OZONER, ZODIAC, BONACE, TAVELS, OLEATE.

Les cousins:
• NAFE, NAGE, NASE, NAZE
• PACANE, PADANE, PAVANE
• JOICE, JONCE
• GAZE, MAZE, NAZE
• BUNA, BUSA, BUTA
• BINETTE, DINETTE, FINETTE, LINETTE, MINETTE, TINETTE
• BAHAI, BALAI, BASAI, BATAI, BAVAI
• NEES, NEFS, NETS, NEWS
• TRIA, TRIC, TRIE, TRIN, TRIO, TRIP, TRIS
• HOULQUE, HOURQUE

L'escamot:
ROI-NOIR-ROTIN-MITRON-ARTIMON-TRAMINOT-IMPORTANT-TARTEMPION-TEMPORISANT

Les anaphrases:
• DEMINEURS-MURENIDES
• MALTEUR-MULATRE
• ORCANETE-CAROTENE
• INSURGEA-SAIGNEUR
• ENDROITS-TENDOIRS

Jeux & Stratégie
Publié par:
Excelsior Publications
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.48
Télex: 641 866 F code Excel
Télécopie: (1) 45.63.70.24
(préciser: destinataire
Jeux & Stratégie).

Direction administration
Président-Directeur général:
Paul Dupuy
Directeur général:
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier:
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité: Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef:
Alain Ledoux
Rédacteur en chef adjoint:
Francis Piault
Secrétaire de rédaction:
Marie-Colette Lucas
assistée de Valérie Asselin
Maquette: Francis Piault
assisté de Christophe Bouillet
Rédacteurs:
Pascal Gros
Pierre Grumberg
Dominique Guyot
Photos:
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins: Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange
Alain Meyer
Correspondant à Londres:
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

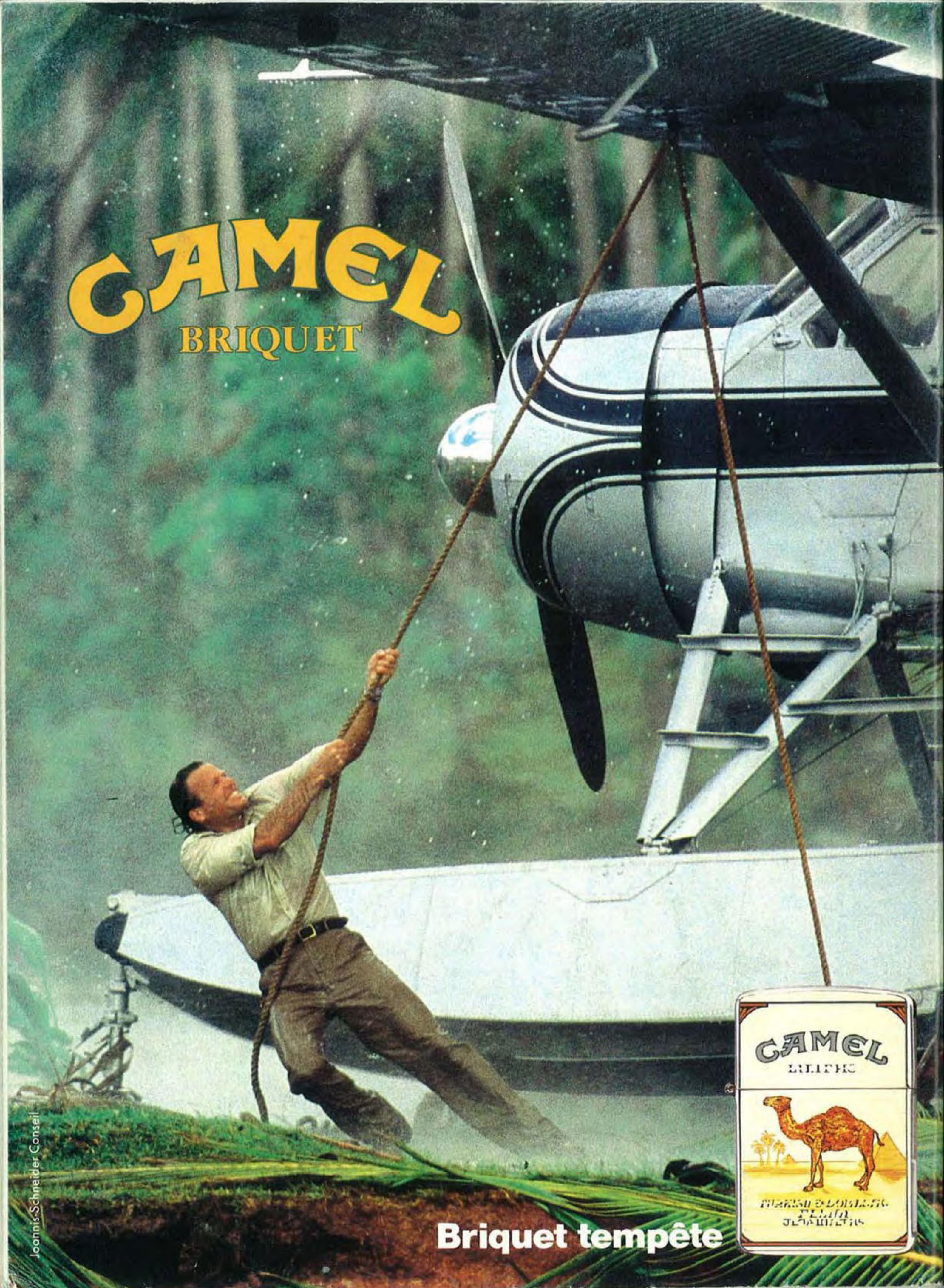
Service télématique
Responsable: Michel Brassinne

Services commerciaux
Direction marketing et
développement:
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros:
Susan Tromeur
Ventes au numéro:
Jean-Charles Guérault
assisté de Marie Cribier
Réassorts et modifications:
Terminal E 91
Tél. vert: 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse:
Michèle Hilling
assistée de
Capucine Thévenoux

Publicité
Directeur de publicité
Marie-Christine Seznec
Chef de publicité
Valérie Langlet
assistée de Claudine Bourbier
5, rue de La Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél.: (1) 40.74.48.98



Excelsior Publication SA
Capital social: 2 294 000 F;
durée: 99 ans
Principaux associés: Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le Directeur de la publication:
Paul Dupuy.
Dépôt légal n° 1248
Imprimé en France par Technigraphic.
N° de commission paritaire: 62675
Photogravure: Dawant


CAMEL
BRIQUET
CAMEL
Briquet tempête
Joannis-Schneider Conseil